SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION特集!
平成23年3月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第12巻 第5号 通巻132号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
enterbrain
2011
May
No.132
定価
980yen
10th thanks! eb!
●BEMANIシリーズ
最新情報をお届け!!
BEAT MAXIMUM
気になるゲーム内容と
マサル×アオニサイ×tamのコメントを紹介!
『HELLO! POP'N MUSIC』
サウンドディレクター肥塚氏へインタビュー!
(サウンド面からXG2の核に迫る!)
『GuitarFreaksXG2 Groove to Live』&
『DrumManiaXG2 Groove to Live』
隠しユニットの中心人物Sota Fujimori×
DJ YOSHITAKAへインタビュー!
『REFLEC BEAT』
早くも全追加楽曲&称号を公開!
『jubeat knit』シリーズ
●新情報続々公開! 見逃すな!!
鉄拳タッグトーナメント2
●参戦キャラが続々と判明!
ロケテ版インプレッションにも注目!
AQUAPAZZA
●ストラニアを10倍楽しむ方法教えます!
星霜鋼機ストラニア
●気になる復活キャラをピックアップ!
クイズマジックアカデミー8
●稼動目前! 100億パワーのZ戦士が大激突!
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル
●カノジョたちのコラボ衣装情報解禁!
ラブプラスアーケード カラフルClip
ラブプラスメダル Happy Daily Life
●続々追加の楽曲・モジュールを一挙掲載!
初音ミク -Project DIVA- Arcade Version A
●80年代SNKアーケード作の魅力を再発見!
SNKアーケードクラシックス ゼロ
●予選開催店舗発表!
闘劇2011
●春に心地よいほんわか
某業界擬人化まんが
えすえぬ家の人々
●手に汗握る、必殺技バトル開幕!
アルカディアノベル
『桃ノ木アオの無茶振りII』
●水瀬凛先生の
モリガンに萌えよ
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
殺意の波動を宿せし者
今降り立つ!
特集
●禁断の扉は開かれた!
新規参戦キャラ攻略 第1弾!
「殺意の波動に目覚めたリュウ」
スーパーストリートファイターIV
ARCADE EDITION
強くなるための極意 ～覚醒の章～
●全技&戦術をバッチリ解説!
「殺意の波動に目覚めたリュウ」最速攻略
●全国1位の闘神による分析!
「俺ならこう使う!」ウメハラ・インプレッション
●街で大暴れの"あのキャラ"への対策が見える!?
マゴ&ネモ 俺流キャラダイアグラム
●大好評企画! 今回もバッチリ教えます
VS.強キャラ 反撃技集 Vol.2
●対戦格闘ゲーム最強の男が
キミに教える勝つヒント
ウメハラコラム

80年代を彩ったSNK創成期の作品達が、PSP®で遊べる

発掘! SNKビンテージ・ゲーム

❶怒 -IKARI-

❷怒号層圏

❸IKARI Ⅲ

アテナ SERIES 2本

❹アテナ

❺サイコソルジャー

STG SHOOTING 7本

❻サスケ VS コマンダ

❼T・A・N・K

❽ASO

❾原始島

ACT ACTION 5本

⓭マービンズ・メイズ

⓮ゲバラ

⓯脱獄

⓰ストリートスマート

⓱SAR サーチ アンド レスキュー

SPT SPORTS 3本

CONTENTS —目次— ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.132
2011 MAY

特集 2011対戦格闘の陣

百花繚乱　新作&稼働中の格ゲー七連発!!

えすえぬ家の人々

by Ika

メイドさんロボ

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

PRESENT —賞品—

応募締切 2011年4月28日(木)当日消印有効

6

1

2

3

9

7

8

4 5 11 12

14

10

1. 憂先生直筆エンターブレイン10周年記念サイン色紙(編集部提供) **1名**
2. 天野シロ先生直筆エンターブレイン10周年記念サイン色紙(編集部提供) **1名**
3. 水瀬凛先生直筆サイン色紙(編集部提供) **1名**
4. アルカナハート3 ハートフルファンブック(ホビージャパン提供) **3名**
5. リボルテックヤマグチ Evangelion Evolution「エヴァンゲリオン零号機(改)」(海洋堂提供) **1名**
6. AQUAPAZZA AOU2011記念品　ステッカー(AQUAPLUS提供) **10名**
7. Zektbach2ndアルバム「The Epic of Zektbach -Masinowa-」(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
8. ゼクトバッハオリジナルアニメーション第1章シャムシールの舞(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
9. ゼクトバッハオリジナルアニメーション第1章 出演声優サイン色紙(コナミデジタルエンタテイメント提供) **1名**
10. REFLEC BEAT ORIGINAL SOUNDTRACK(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
11. GuitarFreaks & DrumMania -SUPER BEST BOX-(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
12. SUPER STAR 満-MITSURU-　ミニカレンダー　ステッカー(コナミデジタルエンタテイメント提供) **10名**
13. スペランカー先生(通常版)(エンターブレイン提供) **3名**
14. ニンテンドーDSi LL(編集部提供) **2名**
15. 特製図書カード(編集部提供) **10名**

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

殺意の波動に駆られし邪悪な戦士

いま、地に降り立つ!!
波乱の予感——

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

強くなるための極意
～覚醒の章～

アルカディア『スパIV AE』総力特集「強くなるための極意」は4回目に突入！　今回はついに明らかになった追加新規参戦キャラクターに迫る！　新キャラ攻略第1弾として殺意の波動に目覚めたリュウを取り上げるぞ。すべてのプレイヤー必見の、ライバルと差が付く情報が盛りだくさんの12ページだ！

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋パンチ、キック各3ボタン
■発売日：2010年12月16日
■使用基板：TypeX2

INDEX

本特集の表記について

●記事中の略称について
ウルトラコンボ…UC
スーパーコンボ…SC
リベンジゲージ…Rゲージ
スーパーコンボゲージ…SCゲージ
セービングアタック…セービング
レバーニュートラル…N
攻撃を出さずに着地するジャンプ…空ジャンプ

●コンボ・動作の表記について
C…キャンセルでのつなぎ
SC…スーパーキャンセルでのつなぎ
EX…EXセービングでのつなぎ

●キャラクター名について
キャラクター「殺意の波動に目覚めたリュウ」は記事中一部で「殺意リュウ」の略称で表しています。

緊急ニュース!!
『スパⅣ AE』に新キャラ参戦! CPU戦とプレイヤーキャラに登場

昨年12月より稼動が始まり、三カ月あまり……。研究やキャラクター対策が進むことで、全国のプレイヤー同士の闘いがますます盛り上がりを見せる『スパⅣ AE』に新たな展開が起こる！　新規キャラクターが現れることが明らかになったのだ。これまで闇のベールに包まれていたシークレットキャラクターが、3月下旬よりいよいよ解禁だ！

加わるのは2キャラクター。解禁時期はそれぞれ異なる。まず、3月25日には「殺意の波動に目覚めたリュウ」がCPU戦に乱入するキャラクターとプレイヤーキャラとして現れることに。
続いて、4月8日には、シリーズ初めての登場となる謎の男「狂オシキ鬼」が出現。このキャラクターも同日よりCPU戦の乱入と、プレイヤーキャラとしても使用が可能になる。アルカディアでは今月号、来月号にわたってこれら2キャラクターの攻略特集を展開する。今月は第1弾として殺意の波動に目覚めたリュウをクローズアップするぞ！

ついに姿を現す!

二人が加わることで、シリーズ最多の総勢39キャラクターが使えることに。今後のバトルにどう影響を与えるのか？

キャラクターセレクト画面に注目

キャラクター一覧の端、ユンとヤンに隣接したポジションに加わる。なお、画面は殺意リュウと狂オシキ鬼が出現後の状態。

3月25日解禁!!
殺意の波動に目覚めたリュウ

新規参戦キャラクター、まずは『ストリートファイター』シリーズでは久々の登場となるこの男！　次ページから詳しく紹介しているぞ。

4月8日解禁!!
狂オシキ鬼

続いて登場するのは、シリーズ初登場となる謎のキャラクター。体を包むのは、殺意の波動と異なる邪念なのか？　次号で攻略!

殺意リュウCPU戦出現条件

「ノーコンティニュー」で全ラウンドで勝利、パーフェト勝利を規定回数以上達成する（例：3本制の場合は2回、5本制の場合は3回）、セス戦の最終ラウンドをスパコンまたはウルコンで勝利。これらすべての条件を満たすと、殺意の波動に目覚めたリュウが乱入、対戦が始まるぞ。

カプコン綾野AP（アシスタントプロデューサー）に直撃—— 前編
『手数で圧倒するキャラです』

突如現れた邪悪な闘士。これらのキャラクターにどのような狙いが込められているのかは気になるところ。今回は殺意の波動に目覚めたリュウを中心に、綾野APに伺ってみた。

強力なコンボをぜひ研究してみてください

——殺意の波動に目覚めたリュウを登場させた意図をお聞かせください？

綾野　殺意の波動に目覚めたリュウはストリートファイターシリーズを重ねるうち、もはや無くてはならないキャラクターになったのではないでしょうか？　ストリートファイターのナンバリングタイトルに登場させるに当たり、デザインにも手を加えました。胸と背中の傷。服の破れ方、それぞれデザイン的にもストーリー的にも意味を持たせています。デザインに手を加えるということはストリートファイターの歴史、皆さんの思い出に介入することですので、手が震える思いでしたが、おおむね「カッコイイ！」という意見をいただけてホッとしています。

——キャラクターのコンセプトをお聞かせください。

綾野　豪鬼に近いゲームコンセプトになっています。すなわち体力は少ないものの、手数で相手を圧倒していくというものです。強力なコンボも組み立てることができますのでぜひ研究してください。

——そのコンセプトが表れている技は？

綾野　竜爪脚に色濃く出てますね。竜爪脚を絡ませていかにコンボをつなぐことができるかが重要になります。これまでのシリーズに無かった新技ですので研究のやりがいがあるのではないでしょうか。当初は『ストⅢ』のリュウから上段足刀蹴りを持ってこようという意見があったのですが、殺意の波動のイメージを優先させ、力任せに繰り出す竜爪脚を新たに作りました。

——リュウ、豪鬼から大きく差を付けたところは？

綾野　リュウ、豪鬼の技の多くを使うことができますが、軸となる技や性能がそのまま、殺意の波動に目覚めたリュウに備わっている訳ではありません。強力なコンボへのアプローチをいかに工夫するか……ここがプレイヤーの個性を発揮できるところだと思います。リュウ、豪鬼使いのプレイヤーがすんなり入りやすいのは間違い無いですが、動きをそのままトレースするだけでは勝率は上がらないでしょう。プレーヤーの皆さんには「別キャラクター」だという認識で、研究を進めていってほしいですね。

——そして、もう一方の狂オシキ鬼について。初登場のキャラクターですね。この正体は？

綾野　設定的な話をすると、豪鬼が操る殺意の波動を超越し、もはや人ではなく鬼としか形容できないような存在となっています。いわゆる真・豪鬼よりも、もう一段階上の存在……とでも言えばいいでしょうか。ゲーム的な意味で言うと、真・豪鬼の存在というのはプレイヤーの超えるべき壁であって、プレイヤーに操作してほしいキャラクターではありません。そこで狂オシキ鬼という、「豪鬼には違いないけれど、豪鬼ではない」という別キャラクターに近い立ち位置で登場してもらいました。

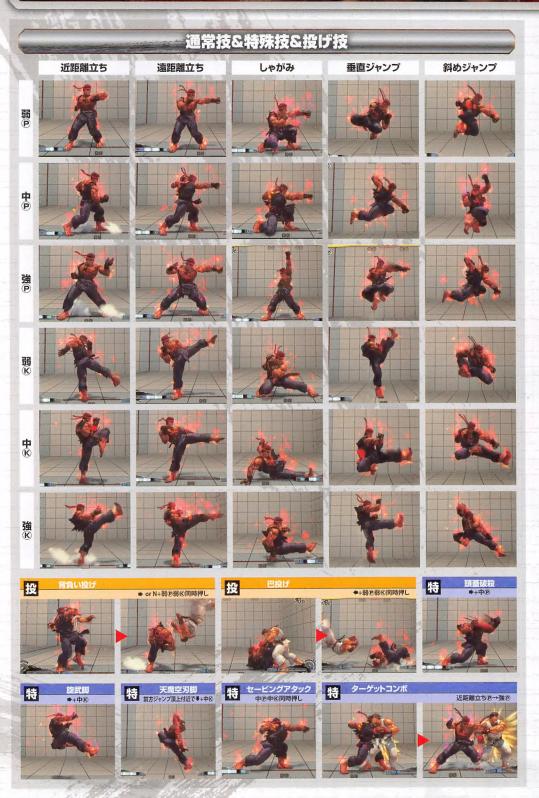
スパⅣAE事典　●さらに追加キャラはある?:綾野「『スパⅣ AE』はこれですべて。ポスター絵から『ファイナルベガが存在する!』といった噂がありますが、残念ながらベガはベガのまま。総勢39キャラの参戦で完成する『スパⅣ AE』を末永くよろしくお願いします。あ、それでも別のキャラクターを使ってみたい!　というプレイヤーはCAPCOMまで希望キャラを教えてくださいね。『ストリートファイター X 鉄拳』で実現できるかもしれません!

殺意あふれる攻撃力を見よ!

殺意の波動に目覚めたリュウ

Text:ケンちゃん

技解説

殺意の波動に目覚めたリュウは体力は850と少ないが、攻撃力は絶大。独自要素の竜爪脚を使いこなせ!

■通常技、特殊技、投げ技

●**立ち通常技**／近距離立ち中Ⓟは発生3フレームでヒット時ののけぞりが長く、コンボ始動、中継の要。遠距離立ち強Ⓚは上方向への攻撃判定が鋭いため、対空に使いやすい。

●**しゃがみ通常技**／しゃがみ弱Ⓟは発生3フレーム、しゃがみ弱Ⓚは発生4フレームの標準的な攻撃。しゃがみ中Ⓟは発生4フレームでヒット後の有利時間が大きい。しゃがみ中Ⓚは発生が7フレームだがリーチが長い。しゃがみ強Ⓚも発生が7フレームだ。

●**空中通常技**／ジャンプ中Ⓟは2段技で、空中の相手を浮かせる効果がある。ウルトラコンボや昇龍拳で追撃可能だ。ジャンプ弱Ⓚ、中Ⓚはめくり性能がある。ジャンプ強Ⓟ、強Ⓚは正面からの跳び込みに活用しよう。

●**投げ技**／背負い投げ（N or ➡+投げ）、巴投げ（⬅+投げ）はダウンを奪えるので起き攻めを仕掛けやすい。

●**特殊技**／頭蓋破殺（➡+中Ⓟ）は中段攻撃。旋武脚（➡+中Ⓚ）はコマンド入力直後から足元のやられ判定が小さくなる。天魔空刃脚（前方ジャンプ頂上付近で⬇+中Ⓚ）は豪鬼よりジャンプの制限高度が低く、跳び込みを仕掛けたい状況で非常に役立つ技だ。

■必殺技

●**波動拳**／掌から気弾を飛ばす、飛び道具系必殺技。ボタンによる差は弾速の違いで、弱が最も遅く強が速い。中攻撃以上ののけぞりからの連続技やけん制に使っていこう。EXは2ヒットになり、ヒット時は近距離離立ち中Ⓟがつながるほど有利に。

●**灼熱波動拳**／炎をまとった波動拳を繰り出す。攻撃発生は波動拳より遅いものの、弱が1、中が2、強、EXが3ヒットとヒット数が変化する。

●**昇龍拳**／跳び上がりながら発生3フレームのアッパーをくり出す。弱版は1ヒットで、攻撃発生の1フレーム前まで無敵。中、強は2ヒットで攻撃発生後まで無敵が持続するため、割り込みや対空に使いやすい。EXは3ヒットで攻撃発生後まで無敵時間が持続するのはもちろん、2ヒット目までセービングキャンセルが可能。

スパⅣAE事典　●**通常・特殊技解説補足:**ステップの全体動作は18フレームで、普通のリュウの性能とほぼ変化は無い。バックステップは全体28フレームで、1～8まで無敵、9～17まで空中判定だ。近距離離立ち強Ⓟとしゃがみ強Ⓟは強制立たせ効果がある。➡+中Ⓚは空中追撃判定がある。しゃがみ中Ⓚは開始直後から前進するので、しゃがみ中Ⓚ→ずらし中Ⓟと入力すると、大幅に前進しながらセービングアタックを繰り出せる。

必殺技&スーパーコンボ&ウルトラコンボ

●**竜巻旋風脚**／竜巻のように回転しながら立ち状態にしかヒットしない回し蹴りを放つ。リュウと違ってアーマーブレイク効果は無い。弱は1ヒットで相手を浮かせる効果がある。中、強は豪鬼のような膝蹴りから回し蹴りへのコンビネーションだ。発生が早いので、弱攻撃程度ののけぞりからコンボに組み込める。EX版はその場で回転しながら相手を巻き込む効果があり、画面端でヒットさせた場合はさらに追撃が可能だ。

●**空中竜巻旋風脚**／空中で竜巻旋風脚をくり出す。ジャンプの軌道変化やめくりをねらう状況で役に立つ。EX版は空中で停滞しながら攻撃する。

●**阿修羅閃空**／無敵状態で移動する技で、版は前方、版は後方へ移動する。ⓅⓅⓅ同時押しとⓀⓀⓀ同時押しで移動距離が異なり、ⓅⓅⓅ同時押し版の方が若干長い。コマンド完成直後から無敵状態となるため起き攻めや連係の回避に使えるが、移動後にはスキがあるので乱発は禁物。

●**竜爪脚**／足を大きく振り上げて踏みつけるアーマーブレイク技。中はスキが少なく、ヒット後に追撃が入るうえ、近距離立ち中Ⓟや強攻撃から連続ヒット。EX版は中段判定で近距離立ち中Ⓟや強攻撃から連続ヒット。受身が取れないダウンを奪えるので、起き上がりを攻め込みやすい。

■スーパーコンボ

●**瞬獄殺**／コマンド完成と同時に投げ判定が発生する移動投げ技。相手と密着した状態でコマンドを完成させれば、投げ無敵状態ではない限り確実にヒットする。また、あらゆる通常、特殊技をこのスーパーコンボでキャンセルすることが可能だ。

■ウルトラコンボ

●**滅・波動拳**／強力な波動拳で攻撃する。ボタンを押し続けて気弾をためると攻撃力がアップし、さらに密着状態の相手に当てると特殊な演出に変化。発生と同時に無敵が切れるため、主に昇龍拳セービングキャンセルや画面端でEX竜巻旋風脚を当てた後の追撃に使っていこう。

●**滅殺豪昇龍**／昇龍拳を何度も繰り返すウルトラコンボ。攻撃発生後まで長い無敵時間があるため、対空や割り込みに使いやすい。前進距離が非常に長いため、遠目から跳び込んでくる相手へ使っていこう。また追撃判定があるため、昇龍拳やEX竜巻旋風脚からの追撃にも使えるぞ。

スパⅣAE事典 ●**必殺技解説補足:**EX昇龍拳の1ヒット目は地上やられ状態。ここでEXセービング～ダッシュと操作すれば、近距離立ち中Ⓟへ目押しでつなげることができる。弱竜爪脚は攻撃発生は遅く中攻撃程度からつながるものの、ガード時は反撃を受けやすい。強竜爪脚は攻撃発生が早くコンボには組み込みにくいものの、ガードされても1フレーム有利。アーマーブレイクがあるので固めに使える。

Text:ケンちゃん

多彩な動きで攻め立てろ

殺意の波動に目覚めたリュウ

対戦攻略

殺意の波動に目覚めたリュウには、強力な起き攻めと空振りキャンセルを使ったテクニックが豊富にあるぞ。

基本戦術 基本は波動拳で跳ばせて、昇龍拳で落とす

リュウと同じように、波動拳でけん制&スーパーコンボゲージタメをしつつ、昇龍拳で相手のジャンプを迎撃していく。遠距離で波動拳に対してセービングアタックを置くようなら、複数ヒットするEX波動拳、または中、強灼熱波動拳を交ぜる戦術も効果的だ。しゃがみ中Ⓚが届く程度の中間距離では、しゃがみ中Ⓚに中竜爪脚や弱波動拳を入れ込んでけん制したり、相手の足払いタイプの攻撃をかわしつつ接近できる、➡+中Ⓚを使おう。➡+中Ⓚはヒット時が五分なので発生3フレームのしゃがみ弱Ⓟや近距離立ち中Ⓟへ連係しよう。しかしガード時が2フレーム不利となるので安易に手を出さないように。ここからはバックステップで仕切り直したり、昇龍拳Ⓑダッシュで相手の攻撃をつぶしにかかるのも面白いぞ。

しゃがみ中ⓀⒸ中竜爪脚はカウンターヒット時のみ連続ヒット。

投げ抜けつぶしは近距離立ち強Ⓟ、相打ちしたらしゃがみ強Ⓚへ。

ウルトラコンボセレクト

ウルトラコンボは遠めの対空に使える上、コンボにも組み込める滅殺豪昇龍がオススメ。地上ヒット時のダメージが高いので、セービングアタックで相手を崩れ状態にしたときの見返りも大きい。滅・波動拳は飛び道具対策が必要なキャラクター相手に選択する程度でいいだろう。

滅殺豪昇龍は1段目のリーチが長く、遠くから波動拳を空ジャンプで跳び越えるような相手に当てやすい。

応用戦術 各種投げ、しゃがみ強Ⓚからの起き攻め

各種投げやしゃがみ強Ⓚ、またはEX竜爪脚で受身が取れないダウンを奪ったあとは、正面ガードになる天魔空刃脚（前方ジャンプの頂点付近で⬇+中Ⓚ）と、めくりジャンプ中Ⓚを使い分けてガード方向を惑わそう。N or ➡+投げからはその場でしゃがみ中Ⓚを空振りしてから前方ジャンプすると、相手の起き上がりにタイミングを合わせやすい。⬅+投げからは一度相手の方向にステップしてから、一瞬待って前方ジャンプしよう。どちらもヒット時は近距離立ち強Ⓟ、近距離立ち中Ⓚから中竜爪脚につないで相手の体力ゲージを奪おう。

天魔空刃脚の持続部分を重ねないと、着地後の攻撃につなげることが難しい。着地後の地上攻撃はズラし押し入力を利用して成功率を上げよう。

応用戦術 "移動"系テクニックを活用せよ！

殺意の波動に目覚めたリュウは移動系テクニックを活用した戦術が盛りだくさん。まず定番の移動投げは、強Ⓟ→弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しを使うのが一番移動距離が長い。また、しゃがみ中kはかなり前進するため➡⬇↘+中Ⓚ→強Ⓟと入力することで、強昇龍拳のリーチを大幅にアップできる。

また、瞬獄殺は➡+中Ⓚの出かかりをキャンセルすることで、大幅に移動しながらくり出せる。➡+弱Ⓟ中Ⓚ×2→（一度レバーをニュートラルにしてから）➡+弱Ⓚ強Ⓟ同時押しと入力するのがカンタンだ。➡+中Ⓚは相手のしゃがみ弱Ⓚを避けやすいため、しゃがみ投げ抜けつぶしにも使えるぞ。

➡+中Ⓚを活用した移動瞬獄殺は、相手がこの程度離れた間合いにいたとしても一瞬で近づき……、

相手はジャンプで回避できない間合いになる。スーパーコンボゲージがある状況では超強力だ。

コンボ紹介

- Ⅰ （相手立ちやられ）［しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ］→しゃがみ中ⓅⒸ弱竜巻旋風脚→強昇龍拳
- Ⅱ ［しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ］→強昇龍拳
- Ⅲ （相手立ちやられ）近距離立ち中ⓅⒸ中竜爪脚→しゃがみ中ⓅⒸ弱竜巻旋風脚→強昇龍拳
- Ⅳ 天魔空刃脚→近距離立ち強ⓅⒸ中竜爪脚→しゃがみ中ⓅⒸ弱波動拳Ⓔダッシュ近距離立ち強ⓅⒸ中竜爪脚→しゃがみ中ⓅⒸ弱竜巻旋風脚→強昇龍拳
- Ⅴ （相手画面端）［しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ］→しゃがみ中ⓅⒸEX竜巻旋風脚→強昇龍拳or滅・波動拳or滅殺豪昇龍
- Ⅵ 近距離立ち中ⓅⒸ中竜爪脚→しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち中ⓅⒸ弱波動拳（持続ヒット）Ⓔダッシュ滅殺豪昇龍

コンボ解説

Ⅰはしゃがみ中Ⓟまでに相手の立ちしゃがみ状態を確認するのがコツ。相手が画面端に居る場合は、弱竜巻旋風脚から弱昇龍拳→強昇龍拳とつないで、スーパーコンボゲージを稼ごう。Ⅱはは立ちしゃがみ状態関係なく狙える。しゃがみ弱Ⓟからの強昇龍拳は目押しでつなげられるので簡単。Ⅲは竜爪脚を組み込んだ威力が高いコンボ。中竜爪脚からのしゃがみ中Ⓟはタイミングがシビアなので、ズラし押し入力を活用しよう。相手がしゃがみ状態の場合は、中竜爪脚から直接強昇龍拳につなぐのがカンタン。Ⅳはセービングキャンセルを活用したもの。弱波動拳が遠目で当たった場合は一瞬歩いてから近距離立ち強Ⓟへつなごう。Ⅴは画面端でウルトラコンボを狙う構成。中竜爪脚がらみのコンボのしゃがみ中Ⓟからも狙える。Ⅵは弱波動拳の持続ヒットを利用したものだ。

スパⅣAE事典

- ●コンボ補足①:ダルシム、バイソン、キャミィ、ディージェイ、ローズの5キャラは、弱竜巻旋風脚からしゃがみ強Ⓚが連続ヒットする。ダメージを取りつつ起き上がりを攻め込めるぞ。
- ●コンボ補足②:EX竜爪脚は空中追撃判定があり、ヒット時は受身が取れないダウンを奪える。スーパーコンボゲージに余裕がある状況では、昇龍拳の追撃に使って起き攻めを仕掛けるのもあり。

闘神ウメハラのファーストインプレッション

殺意の波動に目覚めたリュウ「俺ならこう使う!!」

ついに解禁となった「殺意の波動に目覚めたリュウ」（以下、殺意リュウ）。通常のリュウの技をベースに、さまざまな新要素が加えられた挑戦者の実力はいかに!?　その可能性について、ウメハラに語ってもらった。

聞き手:編集部、攻略:ケンちゃん

殺意リュウ雑感 このキャラの魅力とは……？

——今回、殺意の波動に目覚めたリュウを軽く触ってみていただきましたが、どのような印象を持ちましたか？　「ここがいいな」と思った部分はどこでしょう？

ウメハラ　俺の視点からだと、一番いいと思ったのは、しゃがみ中Ⓚからの波動拳が必ずつながることかな。しゃがみ中Ⓚヒット時に、波動拳で連続ヒットするのはもちろん、ガード時も波動拳が確実に連続ガードになるのは面白いと思った。ほかの胴着系キャラの場合、リュウは距離が近いときのみ連続ガード、ケンと豪鬼はならない。『スパⅣAE』では、中攻撃をキャンセルして飛び道具を撃った場合、連続ガードにならないキャラの方が圧倒的に多いんだよね。その中で、必ず連続ガードになることに「おっ」と思ったね。

——このキャラに感じている可能性について、ざっくり語っていただきたいのですが、どうでしょう？

ウメハラ　単純に「強いか、弱いか？」という意味では、恐らく強い部類ではないと思う。でも、そこはひとまず置くとして、「このキャラのどこが面白いか」、「どういう人が使えば楽しいか」という切り口で殺意リュウを語るならまず、このキャラの一番の強みは、さきほど話に出た、必ず連続ヒット、連続ガードになるしゃがみ中Ⓚキャンセル波動拳だと思う。ここからEXセービングしてコンボにつないでいくというのが基本の動きになるはず。さらに、リベンジゲージがあれば、EX波動拳からEXセービング後にダッシュしてウルトラコンボのⅡ（滅殺豪昇龍）までつながるんだけど、このコンボのダメージが非常に高い。しゃがみ中Ⓚからこれだけ減らせるコンボを持っているキャラは、恐らくほかに居ない気がするので、その点は殺意リュウの目立った個性といえるかな。

——ウルトラコンボのセレクトは、どちらがオススメですか？

ウメハラ　「ⅠとⅡのどちらが強いか」という話は別にして、どちらが面白いかというのなら、俺は高威力のコンボが組めるⅡの方に魅力を感じるね。今のところ、「滅殺豪昇龍を使わないんだったら、このキャラを使う意味があまり無いんじゃないかな？」くらいに思っている（笑）。

——ウメハラさんが、殺意リュウをオススメしたいプレイヤーはどういった層でしょうか？

リュウのスタンダードな技は残しつつ、テクニカルな一面を備えた殺意リュウ。体力は低いが、高い爆発力も秘めている。

ウメハラ　コンボが派手なので、コンボ好きな人は楽しめると思う。あと、波動拳／昇龍拳キャラを使いたいんだけど、リュウ、ケン、豪鬼には飽きてきた、あるいはほかに使っている人が多いから避けたい、という人は使ってみるといいんじゃないかな。俺も使おうと思っている。メインキャラにする予定は、今のところ無いけど。

——これまで登場した37キャラには無かった魅力を感じていますか？

ウメハラ　飛び道具を持っていて、コンボが派手なのはこのキャラしか居ないので、個性があるキャラだと思うよ。

PICK UP POINT①「中足波動」の安定感とコンボ火力に注目

しゃがみ中Ⓚ◎波動拳、いわゆる「中足波動」は、『ストリートファイターⅡ』から存在する、けん制行動の王道。本作でもその価値は低くはないが、セービングの存在や、各種無敵突進技（飛び道具無敵含む）により、以前のシリーズ作品と比べると、万能とは言い難い行動になっている。安易にけん制のしゃがみ中Ⓚに波動拳を入れ込んでいると、割り込みをくらいやすいが、殺意リュウの場合は必ず連続ガードになるので、波動拳を決め打ちするリスクが無い。

また、けん制のしゃがみ中Ⓚ単発のヒット確認は困難なため、決め打ちの波動拳が撃ちにくいほかの胴着系キャラは、しゃがみ中Ⓚがヒット時に大ダメージに結び付けにくい。対して、波動拳を決め打ちするリスクの無い殺意リュウは、ヒット確認がしやすく、しゃがみ中Ⓚヒット時のダメージ期待値が高くなる。

安易な中足波動は、割り込まれやすい。けん制のつもりが逆に接近を許すことも。

殺意リュウは波動拳まで入れ込めるので、状況確認の負担が少なく済む。

スパⅣAE事典　●PICK UP POINT 補足:昇龍拳は、弱だと攻撃判定発生直前に無敵時間が切れるので対空には中昇龍拳が安定。余裕があるならダメージの大きいEX昇龍拳を引き付けてから使っていこう。遠めの対空には遠距離立ち強Ⓚを、空対空ではヒット時に追撃ができるジャンプ中Ⓟもあり。ウルコンや空中追撃判定のある技で追撃できるぞ。

――殺意リュウの一番の個性は? 飛び道具を持っていて、コンボが派手なところかな?(ウメハラ)

――でもメインキャラにする予定は無い? (笑)

ウメハラ　今のところ、よほどのことが起きない限りは。現在のキャラ情勢を覆せるような要素があれば話は別だけど……。例えば、最強クラスのキャラであるユン、ヤン、フェイロン相手に五分の闘いができるとか。

――上位キャラとの相性はいかがでしょうか?

ウメハラ　ユン、ヤンが相手なら、そこそこ闘えそうだけど、フェイロンとはかなり相性が悪いだろうね。

気になる技性能 新技の評価やいかに?

――注目している必殺技はありますか?

ウメハラ　それはやはり新技の竜爪脚。この技があるから、殺意リュウを使う気になったというのはある。コンボや連係のパーツとして使える技というのは、胴着系キャラの中では新しい。リュウ、ケン、豪鬼って、基本的に単発キャラなんだよね。小技を刻んだりすることはあるけど、大体単発の技にキャンセルをかけて波動拳を撃って、そこから連係が続かない。竜爪脚はその後もコンボや連係を持続できるのが面白いなあと思った。

――それ以外の技、旧来の必殺技などには、どんな印象を持ちましたか?

ウメハラ　昇龍拳はあるだけで心強いね。起き攻めが強いゲームなので、阿修羅閃空と昇龍拳の二つを持っているのは評価できるポイントかな。体力が少ないので、逆の見方をすると「これくらい無いとやってられない」とも言えるわけなんだけど(笑)。いろいろ材料はそろっているので、頑張ればオールラウンドに闘っていけると思うよ。

――ほかには何かありますか? 通常技や特殊技で気になるものは?

ウメハラ　まだよく性能を調べていないので何とも言えないけど、強いて挙げるなら、ほかの胴着キャラには無い旋武脚(➡+中Ⓚ)かな。実戦にどのくらい使えるかは分からないけど、足払いをかわしながら攻撃できるのは、このゲームでは強いのではないかな。

――なるほど。これまでうかがってきた話を総合すると、「スタンダードなキャラの中では行動の幅がある、面白いキャラ」……という評価でしょうか?

ウメハラ　そうだね。大体そんな感じだね。

PICK UP POINT②
体力の低さがネックか

インタビュー中で懸念されているが、殺意リュウを使う上で問題となってくるのが体力の低さ。起き攻めの強力な本作において、これは大きなマイナス要因だが、昇龍拳、阿修羅閃空を使い分けることでいくらか緩和されるだろう。この点は豪鬼と似ているが、実は殺意リュウの阿修羅閃空の移動距離は、豪鬼のそれよりも短い。右の比較画は画面左端から、前方にⓅⓅⓅ版で移動した場合の位置を比較している。

豪鬼

殺意リュウ

PICK UP POINT③
各種新技の真価はいかに!?

ほかの胴着系キャラと共通する部分が多い殺意リュウ。空中竜巻旋風脚を使ったためくりなど、ほかのキャラでもできる行動は多数存在する。そういったスタンダードな行動に、新技を織り込みつつ闘うのが、このキャラクターを楽しむポイントになるだろう。

新技の中でも、➡+中Ⓚのように、モーションは変わったが『ストリートファイターZERO』シリーズに存在した技もある。旧作ファンならなじみやすいのでは。

竜爪脚は連続技のパーツとして活躍しそう。

➡+中Ⓚは暴れつぶしや足払い戦で役立つ?

スパⅣAE事典　●PICK UP POINT 補足:スーパーコンボゲージの使い道は、瞬獄殺が画面暗転後にジャンプで回避できないので4ゲージまでためたくなるが、けん制しつつヒット確認が容易なしゃがみ中Ⓚ→波動拳EXセービングからの連続技が強力なので試合状況に合わせて使い分けていこう。竜爪脚を使った連係をガードさせていけば、簡単にゲージをためていけるぞ。

闘神ウメハラに聞く!!

『スパⅣ AE』の今「俺はこう見る!」

『スパⅣ AE』稼働から3カ月余り。家庭用機で腕を鳴らした猛者たちが、全国のゲームセンターを舞台に熱い対戦を繰り広げている。ウメハラももちろんその一人。現在、BP(バトルポイント)ブッチギリの1位のウメハラに闘劇、盛り上がりの今後などを聞いてみた。

聞き手:編集部　特殊テクニック:がーくん

——まず、先日発表があった「闘劇2011」について『スパⅣ AE』は2on2で競われることになりました。組むならどのキャラクターでしょうか?

ウメハラ　2on2だと、バランスを取るのが難しいんだけど。勝ちに行くということではやっぱりフェイロンかな。

——やっぱりユンの苦手キャラへの対応として?

ウメハラ　そうだけど、E.本田が相手だと、2キャラとも苦しいかもしれない。ユンに対しては今のところサガット相手がキツいなと感じている。後は有利なのか不利なのか分からないキャラも何キャラか居るけど、大体は五分か有利かと。ザンギエフも思ったほど困らない。一方、フェイロンが苦手なキャラに対してはイケるから。

——昨年の3on3から2on2に。影響は感じますか?

ウメハラ　特に無いですね。3on3だったらユン、ヤン、フェイロンで組む。2on2だと選択に迷うなというだけの話。ただ、2on2の場合、ユンとヤンは両方ともサガットが困るけど、サガット自体が少ないから。その点で本当に万全を期する意味ではフェイロンかなと。逆に、多分今回はユンとヤンを使っている人がものすごく多いと思うから、逆にその対策としてサガットを入れるというのは面白いかもしれない。

——ユンとヤン対策としてですか?

ウメハラ　どうせ、みんなユン、ヤンでしょ?　って感じで(笑)。ただ、あまりにユンとヤンを倒すためというキャラだから、バランス的にいいわけじゃない。そのためだけにサガット入れるというやり過ぎという気もするけど……実際はそれくらいユンとヤンが多くなるはずだから。3on3だったら入れてもいいキャラなんだけど。

——「スパⅣ AE」の今後について、思うことはありますか?

ウメハラ　このゲームが本当に盛り上がるのは、もう少し時間がたってからという気がするんだよね。

——と言いますと?

ウメハラ　フェイロンはごまかしのない強さだけど、ユンとかヤンはスピードなどでごまかしながら勝ってる部分があるから、プレイヤーが慣れてくると今ほど強くないキャラになるんじゃないかと思っている。もっとも、強さの順位は変わらないけど。

——対策を立てられてしまうと?

ウメハラ　そう。みんなが「ユンとヤンなら何とかなるな」と思い始めてからようやく、本当に全国各地で盛り上がるのかな。とはいえ、人の対戦を見てて思うんだけど、ある程度対応力が無い人だと本当にスピードだけでやられちゃって、対戦にならない。そういう部分でふるいが掛けられちゃうのはかわいそうだな、とは思う。時間がたてば「バックステップをする癖をつける」などの細かい部分が身に着いて闘えるようになるはずなんだけど。「ちゃんと弱点あるんじゃん」って思えるし。

ウメハラ直伝 注目テクニック紹介

ウメハラ流の詐欺跳び起き攻めを紹介。堅実な起き攻めである詐欺跳びはユン使いならマスター必須だ。

前方投げからの詐欺跳び二つのパターン

●前方投げ→ダッシュ×2→近距離立ち弱Ⓟ(空振り)→垂直ジャンプ強Ⓟ/近距離立ち弱Ⓟはスライド入力を受け付けていないので、目押しが難しいが、発生4フレーム以上のリバーサル打撃無敵技をガードできる起き攻めだ。対応キャラは、E.本田、ザンギエフ、バルログ、ベガ、フェイロン、コーディー、まこと、ダッドリー、ハカン、ジュリ、ユン、ヤン。近距離立ち弱Ⓟをしゃがみ弱Ⓟにすると、バイソン、セス、剛拳、さくら、ローズ、T.ホーク、ディージェイ、アドンにも可能。なお、春麗、ガイル、ルーファス、エル・フォルテ、元、ガイ、アドンにはジャンプ中Ⓚを重ねよう。

●前方投げ→ダッシュ→遠距離立ち強Ⓚ(空振り)→前方ジャンプ強Ⓟ/遠距離立ち強Ⓚは強Ⓚ→中Ⓚとスライド入力を使う。中央は垂直ジャンプすること。対応キャラは、ダルシム、サガット、C.ヴァイパーで、キャミィは遠距離立ち強Ⓚをしゃがみ強Ⓟで代用だ。

これら詐欺跳び時にバックステップを封じたい場合は、ジャンプ強Ⓟヒットの瞬間に合わせて、⬇⬋➡+ⓅⓅ同時押しと入力しておこう。すると、相手がリバーサルバックステップをすると、EX絶招歩法が発生し地上ヒットする。ただし、サガット、ルーファス、元、ユン、ヤンには空中ヒットになってしまい追撃できない点に注意。また、エル・フォルテはガードが間に合ってしまう。なお、EX絶招歩法を仕込むとリバーサル無敵技がガードできなくなるので使い分けが大事だ。

前方投げ後のダッシュは先行入力が効くので簡単。近距離立ち弱Ⓟは頑張って目押しで入力しよう。

ジャンプ強Ⓟを重ねれば、相手がリバーサル無敵技を出してきたときのみガードになる重ねが完成。

バックステップ封じのEX絶招歩法は基本的に地上ヒットになるので揚炮などでさらに追撃可能だ。

スパⅣAE事典　●前方投げ後の有利時間(F=フレーム):88F:キャミィ　87F:サガット、ダルシム、C.ヴァイパー　86F:バイソン、セス、剛拳、さくら、ローズ、T.ホーク、ディージェイ、アドン　85F:その他のキャラ　84F:ブランカ、ベガ、コーディー、マコト　83F:いぶき、ジュリ　82F:リュウ、ケン、ルーファス、豪鬼、ダン、殺意リュウ

トッププレイヤーに聞く!! 俺流相性チャート

気になるトッププレイヤーの見方。全キャラクターを対象にした相性チャートを聞いてみた。

いわゆる強キャラを使いこなす『スパⅣ AE』BPランキング上位プレイヤーにも、当然、得意不得意というキャラクターが居るハズ。今回は、現在（3月22日時点）全国総合ランキング3位と6位に位置する二人のプレイヤー、マゴ（使用キャラ：フェイロン）と、ネモ（使用キャラ：ヤン）に協力を仰ぎ、二人が使うキャラに対しての相性チャートを作ってみた。横軸は相手キャラクターへの対策が楽か大変か。縦軸は勝負が安定傾向になるか不安定（荒らされやすい）になるか表している。各人の主観に基づく評価であることをお断りしておくが、トッププレイヤーの発想に近づく一助になるに違いない。フェイロン、ヤン戦の参考になるだろう。

マゴ（フェイロン）が見たキャラクター相性チャート

そのキャラを使っている人の実力によるところが大きく、一概には言えないですが、キャラによってできることの限界はある。よって、今回はキャラの限界値を想定してグラフで示しました。

フェイロンは、空中で軌道変更ができるキャラか、「待ち」で闘うキャラとの対戦が不安定傾向にあると思っています。その様なキャラが相手だと、どちらが先にアクションを起こすか、そして起こせるか、という問題になります。ただ、勝負が不安定傾向＝不利というわけではないんです。例えば、まことなどは絶対的に安定しないことは分かり切っているのですが、この対戦は有利と考えています。「攻めの手段があるか」、「相手の行動に対応できる技があるか」という部分が安定性を決める材料になるんですよね。これがフェイロンの同キャラ戦だと対応する技があり過ぎるので、逆に安定しないというか、荒れ気味にはなります（笑）。

ネモ（ヤン）が見たキャラクター相性チャート

「対策が大変」というか、不利傾向のキャラクターは牽制技の相性が悪かったり、跳び込みから攻めにくいというものですね。あとは、起き攻めがしにくいと感じるキャラクターも含まれます。

相手の起き攻めへの拒否技（EX快跑や穿弓腿）にも対応されて、リターンもあるキャラクターはおおむね面倒ですね。

ヤンに対して、安定しやすいのは星影円舞が機能しやすかったり、セットプレイがしやすかったりというキャラクターです。いっぽう、逆に不安定傾向にあるキャラクターは、攻めたときの相手の切り返しでリターンがあるものです。

総括

フェイロン、ヤンというどちらも接近戦を得意とするキャラクター、火力とスピードに優れているという共通点があるが、基本的なプレイスタイルは異なることから、両チャートはずいぶん違いが起きている。必ずしも対策が大変なことがすなわち不利ではなく、リスクリターンの関係から行動選択が絞られるという意味での大変、楽という意味合いが大きい。おおむねチャートの左側に位置するキャラクターほど、相手の行動をうかがう慎重な対応が見られると思われる。また、チャート右上にキャラクターが多数見られるのは、プレイヤーの実力が前提ではあるが、キャラクター性能による強さも結構ここに表れているのではないだろうか。

スパⅣAE事典 ●**相性チャートについての補足:** 今回、キャラクターという括りで評価をしているが、実際はプレイヤーの能力に依存するところも大きい。よって、キャラクターの持つ能力への評価と一致するとは限らない。また、二人とも対戦機会の少ないキャラクターも居ることから、その点は考慮して見ていただきたい。

i♥『ストⅣ』部の夢、成就!?
iPhone版『ストⅣ』開発者にインタビュー!!

『ストⅣ』アプリをこよなく愛するよるよるとまじんがゴネ続けた結果、アプリの開発陣がインタビューに応じてくれることに！「熱意を伝えたい」という間違った前向きな意思を漲らせながら、再びカプコンに突撃。アプリ開発のボス、カプコン手塚武さんにお会いしてきたぞ。iPhoneの電池が減る→ニンテンドー3DSを取り出して『スパⅣ 3DE』という無限コンボにも似た動きを繰り返すこの二人の夢が、またひとつ叶ったのでした。仕事もちゃんとしろよ！

iPhone、iPad、iPod touch用『ストⅣ』アプリ

iPhone,iPad,iPod touch用アプリ『ストリートファイターⅣ』は2010年3月にリリースされ、ゲームアプリの中でも圧倒的な人気を誇る。

完成度の高いビジュアルパッドで、格闘ゲームにおいて重要な「操作性」を高いレベルで実現。これに加えて、「カンタン必殺技」など、カジュアルに遊べる要素を多く搭載したことで、格闘ゲーマーにとどまらず、多くのゲームファンを獲得することに成功した。

『ストⅣ』アプリ誕生の経緯

——まず、『ストⅣ』アプリの開発に至るまでの経緯をお聞かせください。

手塚　まず、iPhone用のアプリで何か面白いものができないかと思って、いろいろと模索していました。その際にカプコンといえば『ストリートファイター』というイメージを持っている方が多いので、まずは『ストⅡ』かなと思ったんですけど、今盛り上がっている『ストⅣ』でできないかと考えたのが最初のきっかけです。小野に『ストⅣ』の絵を2Dとして切り出して作るのはどうだろうかと聞いてみたら、「面白いね」と前向きな返事をもらえたので、そこから本格的に制作を始めました。

——制作する上でこだわった点についておきかせください。

手塚　まず、ひとつはiPhoneのタッチスクリーンを使ったコントローラー、「ビジュアルパッド」です。最初は画面の特定の位置に固定で表示させるものだったのですが、開発陣でテストしているうちに、人によってiPhoneの持ち方が違うんですね。そのテストの結果を受けて、ビジュアルパッドの位置を動かせるようにしようと決めました。もう一点は、『ストⅣ』らしさを残しつつも、本作の操作性に合わせてチューニングを施したというところです。少し遊んでもらえば分かるんですが、性能が変化している技がたくさんあると思うんです。これはすべて意図的に変えているもので、通常技ボタンが二つなので必殺技の弱中強の区別が無いというゲーム性に合わせた結果なんです。

——それは道場のコンボ鍛錬のステージなどを遊んでいても実感できました。同時に、このコンボ鍛錬を考えた人は、かなりこのゲームをやり込んでいるなと感心させられました。アーケード版の常識が通じない連続技なんかも普通に収録されていますから（笑）。

手塚　アルカディアさんにそう言っていただけるとうれしいですね（笑）。いろいろな格闘ゲームに精通している者の意見を取り入れつつ、気軽に遊べる敷居の低さも同時に実現しようとバランスを取っていったんですよ。

——僕らが最初にアプリで遊び始めたころは、コマンド入力で必殺技を出していたんですけど、あるとき、「カンタン必殺技」をONにして対戦してみたんです。これはさすがに対戦にならないだろうと思ったら、ちゃんと対戦として成立していることにも驚かされました。最近は、「カンタン必殺技」をONにして対戦を楽しんでいます（笑）。

手塚　「カンタン必殺技」はまさに、気軽に敷居の低さを意識して作った機能なんですけど、ここでもバランスを取るチューニングをしたんですね。タメ技をワンボタンで出せるとどうなるんだろうとかいろいろと考えた結果、今の形になりました。検討している時は、特にタメ技とスクリューパイルドライバーは悩みましたね。

Words

●**Twitter（ツイッター）**……米国Twitter社が運営するコミュニケーションサービス。ユーザーがtweet（ツイート）と呼ばれる140文字以内の「つぶやき」を投稿、閲覧することができる。自分のアカウントのホームには「タイムライン」が表示され、ここには、「フォロー」したユーザーのtweetが表示される。『ストリートファイターⅣ』アプリはこのサービスと連動させることが可能で、連動させると、自らの獲得した実績や、強敵の撃破報告などが自動的にtweetされるようになる。

●**小野**……本コーナーのコラム（右ページ）でおなじみの『ストリートファイターⅣ』『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズの熱血プロデューサー・小野義徳氏。シリーズのファンの間では、小野Pの相性で親しまれている。

●**アップデート**……『ストリートファイターⅣ』アプリのアップデートは現在まですべて無償。課金式のアップデートをとるアプリが多い中で、無料アップデートという形を取ったのは、課金した人だけが新しいキャラクターを使えるという状況を作りたくなかったという開発陣の意向によるものとのこと。

登場キャラクターについて

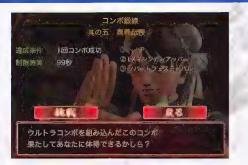
――本作が最初に発表されたときは、八人のキャラクターが使用可能でした。これらのキャラクターはどのような形で選ばれたのでしょうか？

手塚　iPhoneのユーザー層を見たときに、まずは『ストII』にノスタルジーを感じる方々が多いのかなと思ったので、キャラクターは『ストII』中心になりました。ただし、本作はあくまで『スパIV』なので、アベルを出すことはもちろん、C.ヴァイパーなども視野に入れていました。

――その後追加されたキャラクターについては、どのような意図があったのでしょうか？

手塚　キャミィとE.本田は、構想としては最初から入っていました。これらのキャラクターの制作自体は、アプリが配信されたときにはもう後半にさしかかっていました。サガットは、大規模なアップデートとともに入れたいという考えでした。『ストII』といえば、リュウとサガットという印象を持っている人が多いと思うんですよ。このシリーズを牽引してきたライバルを豪華な形で対峙させたかったんです。アップデートとともに、タイトル画面のイメージも一新してみました。

――サガット、ディージェイが追加されたアップデートでは、ソーシャルアプリ的機能も大幅に追加されましたが、この構想はいつからお持ちだったのでしょうか？

手塚　一人で遊ぶよりも、皆で遊んでほしいと開発の段階から考えていて、ユーザーさんに皆で遊ぶことの面白さを伝えられればなと考えていました。そういった考えを反映させたのが、戦績やTwitterとの連動機能になります。道場のメニューを充実させたのは、対戦の基本的な駆け引きや技の出しどころを知ってもらうためでもあるんです。

今後の展望について

――今後の予定についてお聞かせください。

手塚　次のアップデートは、ゲームそのものの拡張ではなく、『ストIV』というコンテンツの広がりを知ってもらうという新しい試みを考えています。

――個人的に興味関心がある質問なのですが……本作の大会などは開かれないのでしょうか？　もし開催されたら、本気で出場したいのですが！

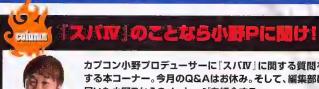
手塚　腕の見せどころは現在用意しています。期待してください（笑）。

――本誌の読者にメッセージをお願いします。

手塚　アルカディアの読者の方は筋金入りの格闘ゲーマーが多いと思います。空き時間に気軽に楽しめるよう、カジュアルになっていますが、対戦の熱さは健在です。乱入待ち受けも可能なのでぜひ対戦してみてください。そして義援金プログラム（編注：東日本大震災の被災者・被災地の支援の取り組み。3/15～3/21の間に『ストIV』アプリを115円で販売。その売り上げの全額は義援金として寄付される）に参加していただいた皆様には感謝申し上げます。全世界の格闘ゲーマーからの応援メッセージを集めて被災地の皆さんに届けたいと思います。

ここぞというときの『スパIV』用語

ONI:『スパIV AE』のシークレットキャラクターとして発表された殺意の波動に目覚めたリュウと、狂オシキ鬼。本作が初登場となる狂オシキ鬼は、プレイヤーの間では早くも「オニ」の略称で話題沸騰中だ。

column 『スパIV』のことなら小野Pに聞け！

カプコン小野プロデューサーに『スパIV』に関する質問をする本コーナー。今月のQ&Aはお休み。そして、編集部に届いた小野Pからのメッセージを紹介する。

profile
『ストリートファイターIV』、『スーパーストリートファイターIV』シリーズのプロデューサー

3月11日に発生しました「東北地方太平洋沖地震」により、被災された皆様、また関係者の皆様に謹んでお見舞い申し上げます。

今できること、今動けることをカプコンと小野は行なっていきたいと思っています。

本誌が発売された時には終了していますが、iPhone版『ストリートファイターIV』の期間限定の義援金プログラムを実行した際は、本当に多くの方にダウンロードしていただき、全世界のストリートファイターファンの皆さんが、本プログラムに賛同していただいたことに感謝をしております。ありがとうございました。今後も、できうる限り実行できるプログラムは、実施していきたいと思っています。

今後も、企業としての事業活動はもちろんですが、ストリートファイターという輪を通じてさまざまな形で「元気」を取り戻す施策を、皆さんと一緒に考えて、動くことができればと思っております。

マンガ：春人（http://ameblo.jp/treow/）

よりDeepに対戦攻略の核心に迫る!!

『BBCS Ⅱ』応用力向上講座

今月は本作の有力キャラクターを中心にさらに深く煮詰めるDeepな攻略情報と、かつて闘劇で活躍したプレイヤーたちによる独自のキャラクターランキングとその考察を中心にお届けするぞ!!

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：2010年12月9日（稼働中）
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

攻略ムック、大好評発売中！

全技の詳細な技データを掲載した攻略ムックが3月2日から発売中!! 突き詰めた研究にはもちろん、全キャラの写真付き技解説や対戦攻略を掲載しているので、相手キャラの確認や新たにキャラを始めるときにも便利！ 開発者インタビューや特選連続技集なども見逃せない永久保存版だ！

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ ブレイングガイド
発売日：3月2日（発売中）　定価：1,580円（本体1,505円）

●特殊表記の見方：【　】内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ➡はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

よりDeepに立ち回れ!! 『BBCS Ⅱ』システム応用戦術

ここでは黄色ブレイクバーストによる切り返しへの反撃方法を検証。ばれればれのブレイクバーストにはお仕置きしてやろう。

黄色ブレイクバーストへの反撃を極めよ!!

ガードされてもリスクが無く、ヒット時に追撃が可能と強力な切り返し技である黄色ブレイクバースト。起き攻めの時など、若干有利～五分の状況から黄色ブレイクバーストを避けつつ反撃する方法を右表にまとめたので参考にしてほしい。

反撃方法は大きく分けて3種類ある。まずはバックステップを使うタイプだが、バックステップでブレイクバーストの当たらない間合いに移動して避け、ブレイクバーストを確認して反撃する。バックステップの移動距離が長いキャラのみ可能な反撃方法だ。ライチ以外はバックステップの無敵時間で避けるわけではないことに注意しよう。

垂直ハイジャンプタイプは、垂直ハイジャンプでブレイクバーストを避け、下りジャンプ攻撃で反撃する。ジンは特殊で、確認せずに昇り気味に空中氷翔撃を出せば、避けつつ反撃できる。

仕込みタイプはスキの小さい技を出して、ガード時とヒット時は次の技に派生し、空振り時のみ仕込んだ無敵技が発生する。例えば、バングならしゃがみA→しゃがみBを素早く入力しておき、しゃがみAが空振りした際に動けるようになるタイミングに合わせて大噴火のコマンドを完成させよう。すると、ヒットストップの関係でヒット時は大噴火が暴発しないのだ。ただし、入力が遅いとしゃがみBヒット後に大噴火が出るので要注意。各キャラの入力方法に関しては欄外を参照だ。

垂直ハイジャンプ→バリアをすると通常よりもやられ判定が小さくなるキャラが多く、避けやすい。

仕込みタイプは攻撃しつつ、黄色ブレイクバーストを防げるのが強み。入力は難しいがマスターしたい。

■黄色ブレイクバースト反撃表

キャラ名	反撃方法
ミュー	バックステップ→（確認）➡＋C
マコト	【しゃがみA→しゃがみB】（仕込み：パリングor⬉＋C）or【しゃがみB（持続重ね）→立ちC】（仕込み：パリング）
ヴァルケンハイン	垂直ハイジャンプ→バリア→（確認）下りジャンプB
プラチナ	垂直ハイジャンプ→2段ジャンプ→バリア→（確認）下りジャンプB
ラグナ	垂直ハイジャンプ→バリア→（確認）下りジャンプC
ジン	後方ハイジャンプ→空中氷翔撃
ノエル	垂直ハイジャンプ→バリア→（確認）下りジャンプB
テイガー	【立ちA→立ちB】（仕込み：バックステップ→（確認）Bギガンティックテイガードライバー
タオカカ	垂直ハイジャンプ→バリア→（確認）着地立ちBor【しゃがみB→➡＋A】（仕込み：ヘキサエッジ）
レイチェル	垂直ハイジャンプ→バリア→（確認）ジャンプ⬇＋C（Lv2）（⬇＋CD同時押し）
アラクネ	無し
バング	【しゃがみA→立ちB】（仕込み：大噴火）
ライチ	バックステップ～追加→（確認）空中ダッシュ【B→C】
カルル	バックステップ→（確認）➡＋B
ハクメン	しゃがみAorしゃがみBⒸ➡紅蓮（➡＋D仕込み）
ラムダ	バックステップ→（確認）立ちD
ツバキ	後方ハイジャンプ→バリア→（確認）D審技・空ヲ翔ル翼
ハザマ	垂直ハイジャンプ→バリア→（確認）下りジャンプ⬇＋C

仕込みタイプの入力方法　●マコト：しゃがみつつA→Bを素早く入力後、すぐに⬅➡か⬉＋Cを入力。●テイガー：A→B入力後、すぐに⬅⬅を入力。●タオカカ：⬇＋B→➡＋Aを素早く入力し、⬇⬊➡＋Dをすぐに入力。しゃがみBは必ず⬇＋Bで出し、その後⬊方向を経由せずに➡＋Aを出す。高難度。●バング：⬇＋A→⬊➡＋B入力後、すぐに⬊⬇⬋⬅＋Cで入力。●ハクメン：⬇＋B→⬊⬅➡→A→Dと素早く入力。

この中段攻撃に挑め!!

『BBCS II』の対戦で勝負の大きな分かれ目となる厄介な中段攻撃。ここではその中で代表的な技をピックアップして攻略する。

vs マコト　➡+B　ガード難度 SS

➡+Bは発生20フレームの中段技で、反応速度が異常に早いプレイヤー以外は見てから立ちガードするのは困難。➡+BとしゃがみBどちらにも派生できるしゃがみAから➡+Bを出された場合は、マコトが立ち状態になったのを確認して立ちガードするのが理想だ。一方で、立ちCや立ちC・Cからは➡+BとしゃがみCの中下の二択になる。しゃがみCは発生24フレームと比較的遅いため、立ちガードしつつマコトのしゃがみ動作を確認してしゃがみガードに切り替えよう。

左が1フレーム目のモーションで、右が6フレーム目に[illegible]。動作がコンパクトなので反応しにくいのも難点

vs ハザマ　➡+A　ガード難度 S

➡+Aは発生22フレームの中段技だ。立ちA、しゃがみA、立ちB、しゃがみBから派生できることに注意しよう。最初の数フレームはハザマの動きが立ち状態で止まったかのように見えるので、ハザマの動きが止まったと思った瞬間に立ちガードに入れるのも有効だ。ただし、発生25フレームと遅い下段技の➡+Bも交ぜられるとガードはより困難になる。なお、しゃがみAからは➡+Bが出せないので、しゃがみA後にハザマが立ったと思ったら立ちガードで問題無い。

左が1フレーム目、右が5フレーム目のモーション。1フレーム目のモーションが小さく反応しにくい

vs ノエル　➡+B　ガード難度 B

➡+Bは発生24フレームの中段技で、立ちA、しゃがみA、➡+A、立ちB、立ちCから派生できる。警戒するポイントが多い点は危険だが、1フレーム目のモーションが独特なのでモーションを覚えて見てから立ちガードするよう試みよう。なお、➡+Bは先端ヒット時だと、ノエル側はガードされると反撃を受ける⬊+Cをヒット確認せずに出し切る必要がある。ヒートゲージが50%未満かつ先端ヒットするような間合いでは、ノエル側も出しにくいことも考慮しておこう。

1フレーム目のモーション（写真左）は顔の前で銃を構える独特の動作。4フレーム目（写真右）はノエルの背中が見える

vs ラグナ　➡+B　ガード難度 A

➡+Bは発生24フレームの中段技。立ちA、しゃがみA、しゃがみB、しゃがみCから派生できる。立ちA以外の立ち技からは出せないので、基本的にはラグナが立ち動作に移ったのを確認して立ちガードしたい。もう一つの中段技であるガントレットハーデスは密着では当たらない。連係からしゃがみDとの二択で攻めてくるときは、ファジーガード（欄外参照）で防ぐのがオススメだ。仮にしゃがみDをくらってもラグナ側にヒートゲージが50%ない限り追撃は受けないぞ。

1フレーム目は写真左のモーション。4フレーム目（写真右）に後方に腕が伸びるのを目印にするのもありか

ふぁいなる

プラチナ写真館

ファジーガードについて：中下の二択などを仕掛けられた際に、中段技と下段技の発生に差があることが多いのを利用して時間差でガードを切り替える防御手段。ラグナならガントレットハーデスはしゃがみ状態に24フレーム目で当たり、しゃがみDは発生18フレームと、6フレームほど発生に差がある。これを利用しギリギリまでしゃがみガードしつつ19～24フレームの間に立ちガードに切り替えるのだ。

ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング

VALKENHAYN＝R＝HELLSING

バリアガード、カウンターアサルトなど相手の防御手段を攻略できれば、より決定力を増すことができるヴァルケン。狼状態の起き攻めは投げ抜けや寝っぱなしに強いので、ぜひ戦術に取り入れたい。

状況に応じた起き攻めで相手をほんろうせよ!!

人間時のバリアガード対策起き攻め

画面端の起き攻めで下段の選択肢を迫る場合、【しゃがみB→しゃがみC】とするのが基本だが、ラグナ、ジン、カルル、プラチナにバリアガードをされるとしゃがみCが空振りし、反撃されてしまう。また、ハザマ、マコトには【しゃがみB→しゃがみC】をバリアガードされると、その後中段の選択肢である昇りジャンプCが届きにくい。これらのキャラには下段の選択肢を【しゃがみB→立ちB】にしよう。立ちBは空振りの心配が無く、【しゃがみB→しゃがみC】よりも距離が離れないので、その後確実に中下段二択に持ち込めるぞ。

しゃがみB→立ちBorしゃがみCをバリアガードされた後に昇りジャンプCを出すときは、ジャンプ後少し遅らせて出そう。前進する分だけ離れた相手にも当てやすいぞ。ただし、ノエル、ライチには届かないので、別の選択肢で崩していこう。

狼状態での起き攻め

連続技I、IVの後、アイゼン・ヴォルフを緊急回避でかわされた場合は約15フレーム有利。ここではヒンメル・ヴォルフ、中段のC→A＋C同時押し(A＋C同時押し×2でも出せる)、下段の【A→B】orD→しゃがみBでガードを崩そう。ヒンメル・ヴォルフは発生は遅いものの、技後のスキは少ない。アイゼン・ヴォルフ後最速で入力すればピッタリ重ねられるので、技後にバックステップまで入力しておけば、ジャンプやバックステップで回避されても反撃を受けづらいぞ。アイゼン・ヴォルフがヒットしていた場合はヒットストップの関係上ヒンメル・ヴォルフが出ないのもポイントだ。↖＋C→A＋C同時押しで攻める場合は、直後にもう一度Aを入力しておくといい。そうするとアイゼン・ヴォルフヒット時にはC→Aを出せるので、前方起き上がり以外には対応できる起き攻めとなる。

アイゼン・ヴォルフヒット後や連続技II、IIIの後は寝っぱなしに対応しやすい↖＋C→A＋C同時押しと【A→B】で攻めよう。↖＋C→A＋C同時押し後は直後にA→Bと素早く入れ込めば、ジャンプA空振り時はBが、相手がダウン状態ならジャンプA空振り→【A→B】が出るので両対応できる。【A→B】で攻める際はA→B→↓↙←＋Dと入力するのがオススメだ。ニュートラル受身などでAが回避された場合のみヒンメル・ヴォルフが出るので有効な起き攻めとなる。↓↙←＋Dの入力タイミングは、Aのヒットストップが切れた直後。早くても遅くてもキャンセルヒンメル・ヴォルフが暴発してしまうので注意が必要だ。

リバーサル無敵技に対してはDで変身を解除してガードするか、バックステップ→↖＋C→Aで回避しつつ反撃しよう。後者のものは黄色ブレイクバーストにも反撃できるので利用価値が高い。

カウンターアサルトにはこれで対処せよ！

レイチェル、タオカカ、テイガー、ライチ、カルル、バクメン、マコト、ヴァルケンハイン、プラチナのカウンターアサルトは発生が遅い。しゃがみA→一瞬ガード→投げとするとカウンターアサルトはガードでき、投げ抜けにはスローリジェクトミスを狙える。ライチのものはしゃがみAor立ちB→しゃがみBとすれば、姿勢の低いしゃがみBでかわして反撃可能。ノエルのものはしゃがみA×2→立ちBとすれば立ちBカウンターヒットから連続技を決められる。

狼状態ではBⒸ↗＋C→Aとするのが有効。Bヒット時はジャンプAが連続ヒットし、カウンターアサルトは回避後に反撃可能だ。

アラクネのカウンターアサルトは投げタイプなので、狼状態の↖＋Cでも回避可能だ。↗＋Cより強力な連係を組めるぞ。

ヴァルケンハイン最新連続技

I (画面端で) 【しゃがみB→立ちB→↖+C】→(少し歩いて) 【しゃがみB→立ちC】Ⓙモーント・リヒトⒸ↓+D→(着地)Bケーニッヒ・ヴォルフ～ B空中ケーニッヒ・ヴォルフ～ ←+C→B+C同時押し→B→(着地)BⒿB(Ⓒアイゼン・ヴォルフ)　ダメージ2853

II (画面端で) 【しゃがみB→立ちB→↖+C】→(少し歩いて) 【しゃがみB→しゃがみC→→+C】→【しゃがみC→→+B】→しゃがみCⒿモーント・リヒトⒸ↓+D→(着地)Bケーニッヒ・ヴォルフ～ B空中ケーニッヒ・ヴォルフ～ ↖+C→C→Aアイゼン・ヴォルフ　ダメージ3559

III (画面端、少し離れた間合いで)↖+C→(少し歩いて) 【しゃがみB→立ちC】ⒿBⒿD→BⒸ↖+C→A→(着地)D→【しゃがみC→→+C】→【しゃがみC→→+B】→【立ちB→しゃがみC】Ⓙ(ハイジャンプ)D→【A→A→B】→{(着地)BⒿBⒸ↖+C→A}×2ⒿB(Ⓒ↖+C→C)　ダメージ3735

IV (狼状態で)C→AⒸ↖+C ～ C→ジャンプA→(着地){BⒿ(ハイジャンプ) 【A→A→B】(着地)}×3 →BⒿB(Ⓒアイゼン・ヴォルフ)　ダメージ1676

※赤文字は狼状態を指す

IはCよりもゲージ消費量の少ない←+Cにすることでヴォルフゲージを節約している。IIはラグナ、ハザマに決めるもの。↖+C→C(素早く入力)を途中に挟んで高度を稼いでいる。IIIの【A→A→B】のA→Bはゆっくりつなごう。IVはゲージ消費量が少なく、運び距離が長い。相手の位置が低いときはA→A→Bをゆっくり、位置が高いときはA→Bをゆっくりつなごう。

BBCS II 熱血欄外 ヴァルケンハイン補足：カウンターアサルト対策の狼立ちBⒸ↗+C→Aヒット時は二段ジャンプBⒸ↖+C→A→(着地)D→【しゃがみC→→+C】～とつなげよう。ジン、ハザマにはジャンプA後の二段ジャンプを遅らせること。　ラーゼンヴォルフの高速移動モーションはゲージ消費量が大きい。高速移動モーションに入った瞬間にブレーキでキャンセルすれば慣性を残しつつゲージを節約できるぞ。

DEEP 攻略

ミュー・テュエルブ

MU-NO.12

セットプレイや画面端の強力な起き攻めを駆使して、ガードクラッシュのプレッシャーを与えていこう。

ガードクラッシュを狙いつつ相手のガードを揺さぶろう

立ち回りや起き攻めでガードプライマーを削り、ガードクラッシュが狙える状況を作っていこう。ガードプライマーが残り1～2個まで減らせば相手はバリアを張らざるを得ない状況になり、投げが通りやすくなったり、バリアゲージをすべて使わせてネガティブペナルティにさせる事が狙いやすくなる。ミューは補正が緩い始動技を当てることが難しいため、ガードクラッシュやネガティブペナルティを狙って大ダメージを奪いたい。画面端起き攻めのアメノハバキリ連係や、画面中央からの➡+C→➡+DⒸフルノツルギ→アメノハバキリの他に、相手の体力にもよるが、画面中央で➡+Cヒット時にフルノツルギにつなげるのではなく、DⒸアメノハバキリでガードプライマーを削るのも効果的だ。

ガードクラッシュからの追撃は初段補正が掛からないので乗算補正の緩い技で追撃しよう。

最新連続技

Ⅰ （画面中央限定）投げ→［ダッシュ➡+A→立ちC→➡+C］Ⓒアメノハバキリ（※爆風を当てずに）→［ダッシュ➡+A→➡+B］→［立ちC→➡+C→➡+D］Ⓒフルノツルギ　ダメージ 2419

Ⅱ （画面中央限定）［しゃがみB→立ちC→↘+C］Ⓡ［➡+A→➡+B］→➡+AⒿ⬇+C→（着地）［ダッシュしゃがみB→立ちC→➡+C→➡+D］Ⓒフルノツルギ　ダメージ 3020

画面中央から受身に合わせてアメノハバキリを出してガードプライマーを削るセットプレイ。Ⅱは投げ後のダッシュ➡+Aとアメノハバキリ後のダッシュ➡+Aを引き付けて当てる。Ⅰ、Ⅱとも最後のフルノツルギは地面ギリギリまで引き付けて当てよう。

ピンポイントでパリング反撃！

●対ジン／しゃがみD：パリング後、すぐにスペースカウンター（Lv1～2）で反撃。●対レイチェル／立ちB→➡+B→Aタイニーロベリア：Aタイニーロベリアが連続ガードじゃない距離かつある程度近いとき限定。スペースカウンターはLv1。●対ラムダ／立ちD（1段止め）or 立ちD・D：立ちD1段止め時はパリング後すぐにスペースカウンターを入力。相手が立ちD・Dを入力したときは2段目が空振りするまでスペースカウンターを入力しないこと。両方に対応は無理なので、立ちDと立ちD・Dどちらかに絞って反撃しよう。反撃が間に合う距離は開幕の位置から少し離れたくらいの距離までだ。●対ミュー／フルノツルギ（先端）：パリング後、すぐにスペースカウンター（Lv1～2）で反撃。

特に実戦的なのはジン、ミューの2人。該当の技をパリングで受け止めたらすぐにDを入力しよう。

するパリングの二回目が空振りしても、スペースカウンターが相手の硬直に間に合うのだ。

マコト=ナナヤ

MAKOTO=NANAYA

DEEP 攻略

一部の技をパリングで取った際の反撃方法を紹介。数は少ないが覚えておいて損は無いぞ。

DEEP 攻略

プラチナ=ザ=トリニティ

PLATINUM=THE=TRINITY

連続ガードを利用した中段攻撃を数多く持つプラチナ。マニアックな連係で、相手のガードを揺さぶろう。

マニアックな中段でガードを崩せ！

空中マジカルバットはしゃがみガード不能だが、下方向の判定が小さく、だが通常時は昇りジャンプ中に出しても相手に当たらない。ジャンプBやジャンプCをガードさせた後にそのまま出せば、連続ガードを利用した中段攻撃として活用できるのだ。ラピッドキャンセルすれば追撃まで決められるので、相手を画面端に追い詰めた状況でジャンプ攻撃をガードさせたら、空中マジカルバットと着地しゃがみBで二択を仕掛けてみよう。

また、➡+Bを立ちガードされた場合は、ガード硬直の長さを活用してさらに中段攻撃を仕掛けてみよう。ここで使う中段攻撃は昇りジャンプ［B→⬇+C］がおすすめ。着地後に立ちAをつなげられるので、後述の連続Ⅱを決められるのだ。

➡+Bを防がれてもまだ二択は終わらない。ガード確認してから昇りジャンプBへつなごう！

最新連続技

Ⅰ （相手画面端）空中マジカルバットⓇジャンプC→（着地）➡+AⒸマミサーキュラー→［立ちC→しゃがみC］Ⓒ（遅めに）Cドリームサリー→（1歩下がって）➡+C→フォーリンメロディ（持続ヒット）→［立ちC→➡+A］ⒿハイジャンプCⒿ［B→C］Ⓒ空中エアベルシャ（A×3）　ダメージ4546

Ⅱ （相手画面端&立ちやられ）ジャンプ［B→⬇+C］→（着地）［立ちA→立ちC］Ⓒマミサーキュラー→［立ちC→しゃがみC］Ⓒ（遅めに）Cドリームサリー→➡+AⒿハイジャンプCⒿ［B→C］Ⓒ空中エアベルシャ（A×3）　ダメージ3162

Ⅰはマジカルバットを当てた瞬間にラピッドキャンセルし、さらに最速でジャンプCへ。続けて着地と同時に➡+Aを当ててマミサーキュラーへとつなげていこう。

BBCS Ⅱ 熱血欄外

●ミュー補足:リボルバーアクションをガードされたときに思い切ってフルノツルギ最大タメを狙ってみるのも効果的だぞ。●マコト補足:ラムダの立ちDに対してはスペースカウンターLv2じゃないと届かない距離もあるので要注意。●プラチナ補足:連続技Ⅱは最初の昇りジャンプBを一瞬遅らせてから当てるようにすれば、着地後の立ちAがつながりやすい。

特別企画

強豪プレイヤーに聞く！

『BBCSⅡ』キャラクターランキング!!

稼動して3カ月たち、そろそろ本作のキャラクターランキングが気になる諸氏も多いはず。そこで辻川氏ところー氏に意見を聞いてみたぞ。

辻川's CHARACTER RANKING

「辻川」プロフィール　関西で活躍する強豪マコト使い。前作『BBCS』でタオカカ使いとして名を馳せ、『闘劇'10Final』ではライチ使いの紅氏と組み見事優勝した。

世間を騒がす「四強」にプラスし タオカカを加えた「五強」がSランク

本作は世間ではジン、ノエル、マコト、ハザマが強いと言われている。辻川氏は、Sランクにこの「四強」とタオカカを加えている。これらのキャラは、攻撃と防御のどちらも優れており、目立って苦手なキャラが居ないのが強さのポイントのようだ。例外的にハザマは、ほかのSランクのキャラに比べると防御が弱点。しかし、立ち回りの強さと蛇翼崩天刃を組み込んだ連続技の爆発力の評価が高く、Sランクに置かれている。Aランクは相性の悪い相手が居ることをはじめ、連続技の難度が高かったり、切り返し手段が弱いなど、Sランクと比べて弱点が目立つ。しかし、レイチェルとライチは起き攻めが強力。一度ダウンを奪えれば、そのまま勝利することも多い。カルルは人形と組んだときに真価を発揮するキャラで、補正切りやガード困難な連係を画面の位置を問わずに狙える。ラムダはD攻撃を中心とした立ち回りで、中～遠距離で闘えるので立ち回りでアドバンテージをつかみやすいのが特徴。これらの長所を生かせれば、大会での活躍も大いに期待できるキャラだ。BやCランクは、上位のランクよりも苦手キャラが多い。また、画面端に追い詰めたときなど特定の状況下にならないと、ガード崩しからダメージを期待できないため、評価が低くなっている。しかし、ハマったときの爆発力は高いので、プレイヤーの腕次第では闘劇などの大会でも活躍が期待できそうだ。

←タオカカは機動力が高く、どこからでも安定してダメージを与えるのが強み。相手に触られずに、タオカカ側が一方的に触れるような立ち回りができるのが、評価のポイントだろう。

→Cランクのキャラは、チーム戦でも担当するキャラが見当たらないと厳しい評価だが、いずれもワンチャンスがあるので油断できない相手だ。

キャラクターランキング	
S	マコト、タオカカ、ハザマ、ジン、ノエル
A	カルル、レイチェル、ラムダ、ライチ
B	ツバキ、ラグナ、アラクネ、ミュー、ヴァルケンハイン、ハクメン
C	プラチナ、バング、テイガー

ころー's CHARACTER RANKING

ころープロフィール　『闘劇'10Final』では、ラムダでベスト4まで勝ち進む。本作ではマコトを操り「愛生さん超好き」のプレイヤーネームでPSRトップを走る。

攻めに特化している ヴァルケンハインの株が急上昇

ころー氏のランキングは右記のリストの通り。ジン、ノエル、マコトがSランクなのは辻川氏と同じだが、辻川氏がSランクに置いているタオカカとハザマの評価が若干低く、Aランクと評している。また、ヴァルケンハインの評価が高く、Sランクに置いているのが大きな違い。ヴァルケンハインは、攻め込まれると切り返しが弱い。しかし、先手を取ってしまえば画面のどこからでも画面端に追い詰められるのが強み。しかもここからジャンプCでのガード崩しが強力で、ヒートゲージが50%あれば、ここからの連続技で一気に倒し切れるのが評価のポイントのようだ。

Aランクは、Sランクに比べて選択肢のひとつひとつのリターンが小さい。また、相手に近寄りにくいといった弱点もあり、今一歩Sランクには及ばないキャラ。しかし、それぞれのキャラは突出している部分があるので、それらを生かせればSランクのキャラにも十分勝てる見込みがあると語っている。Bランクは、SランクやAランクよりキャラの強さが劣っており、強さを引き出すためにはプレイヤーの修練が必要。逆に言えば、職人系のプレイヤーなら大会でも活躍を期待できるだろう。

Cランクはテイガーのみ。ほとんどのキャラに対して不利になるため、プレイヤーが相手の2倍がんばらないと勝てないといった評価。ただし、一発勝負が大きいので、大会向きのキャラであると評しているぞ。

←連続技が決まれば一気に画面端、さらに見えない起き攻めで一気に勝負をつけられるヴァルケンハイン。難度が高いキャラだが、プレイヤーがその強さを引き出し評価が高まったようだ。

→Bランクは、キャラとしての強みを生かせれば、まだまだ勝てるキャラ。ただし、プレイヤーに対してのウエイトが大きいので要努力だ。

キャラクターランキング	
S	マコト、ヴァルケンハイン、ジン、ノエル
A	ハザマ、カルル、タオカカ、ミュー、アラクネ、ツバキ、レイチェル
B	ラムダ、プラチナ、ラグナ、ライチ、バング、ハクメン
C	テイガー

BBCSⅡ 超番外

マコトの強いところ、弱いところは?:強いところは、スペースカウンター（パリング）をはじめ防御手段の豊富さ、しゃがみA始動でも連続技の火力が高く見返りが大きい、画面端の起き攻めなどガード崩しが強力、くらい判定が小さいことなどを挙げている。反対にリーチが短いことやリボルバーアクションのルートが少ない点が、マコトの弱点と語っているぞ。

ここに注目!! 強いとされている「四強」の強さとは？

マコトは本作で最強とも言われている。連続技の火力が高い上、コメットキャノンを重ねた起き攻めが強力。中段技の➡＋Bは発生が20フレームと非常に早く、見てからガードするのは非常に困難。防御面では無敵技のコロナアッパー、上中段を当て身するスペースカウンター（パリング）があるため抜かりが無く、死角の無いキャラだ。

マコトに続くのは、ジン、ノエル、ハザマ。ジンは使いやすい技が豊富で、あらゆる状況からコンスタントにダメージを奪える。また、しゃがみヒットやカウンターヒットなどを確認できればダメージアップが可能。苦手キャラが少ないのも評価の高い要素だろう。ノエルはチェーンリボルバーが強力。しゃがみDは打点の低い攻撃を跳び越えたり、めくりを狙えるため特に強力。ガードされても中下段の二択、ヒットすれば連続技で4000ダメージ以上出せるので、非常に見返りの高い技だ。ハザマは、何と言っても蛇翼崩天刃がその強さを支えている。ヒットすると追撃でヒートゲージが大幅に増加し、次のガード崩しから再度蛇翼崩天刃を組み込める場面も多い。また、遠距離は各種D攻撃のけん制に加えて、B～Dの派生移動による奇襲があるため、いつでも接近戦に持ち込めるのも強力だ。

マコトはリーチが短いのが弱点だが、ダッシュが速くジャンプ攻撃が強力。対頭体属性無敵の⬇＋Cもあるので、接近を止めるのは困難。

本作は体力がゼロになる前にヒートゲージが50%たまることが多いため、ハザマは毎ラウンド蛇翼崩天刃を狙えるのだ。

ここに注目!! 注目のキャラをピックアップ！

・ヴァルケンハイン

狼状態中は動きが速く、けん制を歩いて避けて近寄れる。また、人間状態では昇りジャンプCによる高速の中段、狼状態はラーゼン・ヴォルフ→ジャンプAと地上Aによる中下段の二択が強力。連続技の運ぶ距離が長く、ガード崩しから画面端に運び、起き攻めで一気に勝負を決められることも多い。攻めに特化したキャラだが、連続技や立ち回りが難しく、プレイヤーの腕が問われるキャラだ。

・アラクネ

烙印状態中のダメージは若干低くなったとはいえ、ガード崩し能力は非常に高い。また、fマルgがヒットすると一発で烙印状態になるので、最後まで逆転できる要素を持つ。通常時は【立ちA→しゃがみA】のルートが強く、接近戦では低空ダッシュB→立ちAなどを繰り返して固められる。主力技の変更点が多かったため、プレイヤーの研究が追いついていないが、トップクラスを狙えるキャラだ。

・ミュー

通常技はリーチが長く、非常に優秀。飛び道具のアマノハバヤとアメノトツカは、見てからつぶすのが難しく、出してしまえば確実に攻め込める。セットプレイや起き攻めなど、強力な連係が見つかれば間違い無く化けるキャラだ。

弱体化部分はあるが、黄色バーストや空中投げがヒットすれば一発で烙印状態を狙える。また、毎ラウンド狙えるfマルgも強力だ。

通常技、必殺技ともに優秀なものが多いミュー。画面中央での立ち回りと、セットプレイの研究が今後の課題となるだろう。

総評 マコト使いにズバリ聞く！「マコトってどうよ？」

最強と言われているマコトだが、苦手キャラも居るはず！　そんなわけで辻川氏、ごろー氏にマコトのキャラ相性を聞いてみたぞ。両氏の考えるマコトの相性は右記のリストの通りで、「◎」がもっとも相性がよく闘いやすい相手で、「×」は相性が悪い相手。相性を知って対策に役立てよう。

リーチが短く接近戦が得意なマコトは、近寄りにくい相手が苦手な傾向にある。レイチェルやラムダは、遠距離で戦えるので近寄るまでに苦労するほか、動きの速いヴァルケンハインやタオカカも苦手な傾向にあるようだ。反対に、接近戦に持ち込める相手はマコトが闘いやすいキャラ。動きが遅かったり、中～遠距離でダメージを与えられないキャラは、マコト戦で苦労するだろう。また、下段技が使いにくかったり下段技始動の連続技が減らない相手には、上中段当て身のスペースカウンター（パリング）が気軽に使いやすく闘いやすいと言っている。

「辻川」が考えるマコト相性表

◎	ジン、ライチ
○	ハザマ
△	タオカカ、ノエル、カルル、レイチェル、ラムダ、ラグナほか
×	無し

「ごろ」が考えるマコト相性表

◎	ジン、ライチ、バング、テイガー、アラクネ、プラチナ
○	ハザマ、ツバキ
△	ラグナ、ノエル、タオカカ、カルル、ラムダ、ハクメン、ミュー
×	ヴァルケンハイン、レイチェル

ジンは下段技始動の連続技が減らないため、スペースカウンター（パリング）が読まれてもリスクが小さく、マコトに分があるようだ。

連係のほとんどが連続ガードにならないライチも闘いやすい相手。特にライチの持ち味である大車輪が機能しないのは大きな痛手。

BBCSⅡ 熱血檄! 大会で当たりたくないキャラとその理由:辻川氏はノエル(一発勝負では安定して勝ちにくい)、ラムダ(近寄れないと何も起こらない)の2キャラ。ごろー氏はヴァルケンハイン、レイチェル(両者とも相性が悪く、個人的に対戦回数が少ない)、ラムダ(緊張していると一気に試合を持っていかれる)を挙げていたぞ。

己がだけのタッグアサルトを夢想し、

今月は新たに公開された4キャラクターのハイモデルと、バンダイナムコゲームスの新たなるカードシステム、バナパスポートの情報をお届け！　また、注目の新システムであるタッグアサルトを図解で分かりやすくお送りするぞ。

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2011年夏予定
■使用基板：SYSTEM369

円熟の跆拳道
ペク・トー・サン

四光煌めく蹴撃士
ファラン

バナパスポートカードとは？

「バナパスポートカード」は、バンダイナムコゲームスのアーケードゲーム機で共通に使えるゲームカード。『鉄拳タッグトーナメント2』だけでなく、1枚あれば対応ゲーム機すべてのデータを保存できる上に、今までと違って使用回数制限が無い。

また、筐体にタッチするだけで読み込みが完了するため、「カードを挿したまま忘れてしまった……」ということが起こりにくいのもうれしいところ。なお、カードの代わりに「おサイフケータイ」にも対応していることもポイントだ。

本作でのシステムは？

前作までとの大きな違いは、なんといっても1枚のバナパスポートカードですべてのキャラクターの戦績、及び段位を保存できるようになったこと。当然カスタマイズも1枚のカードだけで可能となるため、新しいキャラクターを始める際にわざわざカードを用意する必要が無くなった上、財布やカードケースが厚くならずに済むのがうれしいところだ。

これに合わせてライブモニターも進化。まだまだ開発中とのことだが、世界中の対戦リプレイが見られるようになるようだ。

今のところ公開されているのは上記デザインのものだけだが、複数のゲームタイトルに対応することもあり、さまざまなデザインのカードが登場するであろうことは想像に難くない。

新たな拳の産声、座して待つべしッ!

シベリアが生んだ白い悪魔
ドラグノフ

無敵の暴走超人類
クレイグ・マードック

これがタッグアサルトだ!

相方とともに空中コンボをたたき込む本作の目玉要素"タッグアサルト"。言葉だけではイメージしにくいところもあるので、今月は図入りで解説!

バウンド誘発技を繰り出す際にTAGボタンを押す

飛鳥 ⇩ ～ TAG ボタン

まずは相手を浮かせ、空中コンボのお供である"バウンド誘発技"で追撃する。このときにTAGボタンを追加入力しておくことで、タッグアサルトがスタート!

控えキャラが登場、一定時間内に固有技のコマンドを入力

リリ ⬇

バウンド誘発技のヒット効果が特殊な浮かせ直しに変わるとともに、控えのキャラが登場してくる。操作が控えキャラへと移り、「一連の固有技」を一度だけ入力できる

入力を終えると、控えキャラの攻撃の最中に元のキャラに操作が戻る

入力を終えると控えキャラが技を繰り出し、敵を追撃するのだが、このとき「控えキャラの動作が終わる前に元のキャラに操作が戻る」のが最大のポイントだ

さらに追撃!

飛鳥 ⇨⇨

控えキャラクターの追撃が終わる前に操作が戻るため、例えば控えキャラで吹き飛ばし効果を持つ技を決めた場合でも、タイミングが合えばさらなる追撃が可能なのだ

挿し絵:げっつ☆先生

はやくも今年の闘劇のタイトルに選出され、
期待は高まるばかりの『AQUAPAZZA』。
話題騒然の新キャラクターに注目だ！

Text：ケンちゃん

AQUAPLUS × EXAMU

※掲載内容はすべて開発中のものです。
改良のため、変更される可能性があります。

アクアパッツァ
- ■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2011年春予定
- ■使用基板：TAITO TypeX²
- ■ネットワーク：NESiCAxLive

またまた参戦キャラクターが判明！　体験レポも見逃すな！

超人気美少女ゲームメーカー、アクアプラスのキャラクターが一堂に会する夢の格闘ゲーム『AQUAPAZZA』。今月はプレイヤーキャラクターのこのみ＆モルガンに加え、新パートナーキャラクターの二人を紹介。さらには超必殺技をはるかに超越する最大の奥義、"スプラッシュアーツ"の存在も確認！　まだこのムーブメントを体感していない人は、AOU2011出展バージョンのキャラクターインプレッションもお見逃しなく！

強烈なアッパーカットで相手を吹き飛ばすこのみ。意外な武闘派っぷりを見せつけるか!?

武闘派のモルガンは肉体を使った攻撃も得意。遠近どちらでも戦える万能キャラクターなのだろうか。

「必殺カレー！
とってもおいしいよ？」

ToHeart2　柚原このみ　CV：長谷優里奈

『ToHeart2』の主人公の一つ年下の幼なじみ。占いとおいしい物が大好きな女の子で、ゲンジ丸という犬を飼っている。世話好きなのだがその行為がうまくいった事はあまりなく、料理もさほど得意ではないが、母親直伝の「必殺カレー」だけは別格のでき。口癖は「～であります」。

狙った獲物は逃がさない！？

空中から弓で相手を狙い撃つ！　パートナーアシストと組み合わせることで、相手を近づかせないような戦いが展開できそうだ。

このみがリアンノンから放たれた魔法を防ぐ！　『ToHeart2』では戦闘するキャラではないので、どのような攻撃を使うか興味深々。

「どんな敵でも
仕留めてみせるぞ！」

ティアーズトゥティアラ　モルガン　CV：中原麻衣

リアンノンとは幼なじみのゲール族次席狩人。イノシシ狩りを得意とし、部族の中では1、2を争うほどの実力を持っている。見た目通りおおざっぱであっけらかんとした性格で、酒癖は悪く大喰らい。伝説の魔王であるアロウンとの関係も深い。

～第3回～　ヒストリー

綴られる冬のアルバムは、いつも白く、切なく——

1998年にPC用ゲームとして発売され、2010年にはプレイステーション3用にリメイクされたアドベンチャーゲーム。注目を集める人気アイドル歌手「森川由綺」を彼女に持つ主人公。彼女の人気が高まるほど会えない時間が増えていく。そんな主人公を中心にさまざまな恋愛のかたちを描いた話題作で、2009年にはTVアニメーション化もされている。

さらに二人のパートナーキャラクターが登場!

プレイヤーキャラクターを援護する役目を担うパートナーキャラクター。今までに発表されていた5人に加えて、さらに『ホワイトアルバム』に登場するアイドル森川由綺、既に参戦が発表されているカミュの姉、『うたわれるもの』のウルトリィの存在が判明したぞ！　彼女たちのサポート能力の詳細が気になるところだ。

ウルトリィは雷、由綺は歌でパートナーを援護。アロウンのパートナーが×状態だが、由綺の歌の効果によるところなのだろうか!?

「私……もうちょっとがんばってみますね!」

WHITE ALBUM **森川由綺** CV：平野綾

新進気鋭の注目を集める人気歌手。真面目でおとなしい性格で、歌手としてレッスンの日々を過ごしている。忙しいアイドル稼業の合間を縫って、大学に通っている努力家。

「いいえ、それが國師(ヨモル)たる私の務め」

うたわれるもの 散りゆく者への子守唄 **ウルトリィ** CV：大原さやか

宗教國家オンカミヤムカイの姫で、カミュの姉であり、カルラとは旧知の仲。美しい白い翼と清楚で物静かな心優しいその仕草は、姫君の中の姫君と思われるほどに完璧。

超必殺技をはるかに上回る奥義
スプラッシュアーツの存在を確認!

ゲージを1本消費する超必殺技のほかに、3本を消費して放つ奥義、“スプラッシュアーツ”の存在が判明。その強大な効果はもちろん、ゲージ消費以外に使用条件があるのかはまだ不明。いずれにしても勝負の鍵を握りそうな技だ。

伝説の魔王アロウンは……

超破壊力を秘めた魔力を炸裂させる!

掌に魔力を集中させてから、稲妻のごときエネルギー波を発射。躍動感あふれるカットインアニメーションにも注目。

ギリヤギナ族の女剣奴カルラは……

巨大な剣での豪快な一撃で粉砕!

カルラは凛々しい顔つきで剣を構えてから、巨大な剣での一撃をくり出す。激しい衝撃波とともに相手を斬り捨てるぞ。

AQUAPLUS ～第4回～ ヒストリー

多彩なキャラクターが織り成す戦いの叙事詩

PCをはじめ、プレイステーション2、プレイステーション・ポータブルなど、さまざまなメディアで展開された作品。大陸の北東に位置する辺境の村で目を覚ましたハクオロは、とある事情で叛乱軍として蜂起することとなる。キャラクターだけでなく、アドベンチャーパートとシミュレーションパートが組み合わさった、ゲーム性にも優れた人気作だ。

AOU出展バージョン プレイインプレッション

AOU2011出展バージョンで登場した向坂環やアロウンたち5人のキャラクターの必殺技性能を簡単に紹介！ それぞれのキャラクターには個性あふれる必殺技のほかに、通常のジャンプより飛距離が長い環の"大ジャンプ"や、パートナーの攻撃力がアップするアロウンの"魔王のカリスマ"など、特殊能力も存在する。本格的な稼働まではまだ多少の時間があるが、ここで技性能を予習して来るべき"時"に備えておくべし！

向坂環

CV：伊藤静

環は素手で戦うインファイター。コマンド投げの「ジャイアントスイング」を使用できるが動きが遅いわけではなく、素早いタイプの投げキャラ。「そこで待ってなさいッ」は鋭い眼光で相手をひるませる攻撃だ。

タマ姉の代名詞 アイアンクロー炸裂

「アイアンクロー」は攻撃したあとに相手をつかむ、打撃タイプの投げ技。攻撃発生も早く対空や連続技に役立ちそう。いかに相手に接近するかがタマ姉にとって重要になる。

アロウン

CV：大川透

アロウンは剣を使ったリーチの長い通常技が強力なキャラクターで、初心者にも扱いやすいのが特徴。「柔破斬」は前進しながら剣で攻撃する技で連続技に使いやすい。「天破斬」は跳び上がり剣を振るう。対空に使えそうな必殺技だ。

遠距離からのけん制に最適の飛び道具

「ニグレド」は掌から魔力の弾丸を発射する、飛び道具系必殺技。遠距離からのけん制や、足止めに便利に使いやすいものの、打点が高いため相手のしゃがみ状態に当たりにくいか。

小牧愛佳

CV：力丸乃りこ

愛佳は本をばらまくトリッキーキャラ。「てんてこまいですよ～」はフロントステップ中に攻撃を出せる特殊能力。「あたしの隠れ家です」は本棚を盾に相手の攻撃を受け止める必殺技だ。「そんなつもりじゃ……」は本を飛ばして攻撃するぞ。

アクシデント的な攻撃が真骨頂！

愛佳の通常技はリーチの短い攻撃ばかり。必殺技を使いこなして、相手を近寄らせないような戦い方が必要となりそうだ。パートナーアシストとともに遠距離から狙い撃ちしよう。

カルラ

CV：田中敦子

巨大な剣で戦うカルラは、アロウンと同じく遠くまで届きやすい。「裂破」は剣を地面にたたきつけて土を隆起させる飛び道具タイプの必殺技。「激砕」は前方にジャンプしながら剣を振り下ろす豪快な技だ。

怒涛のラッシュで敵を一方的に攻撃！

剣による攻撃は大振りなだけに遅そうだが、破壊力はかなりのものになりそうな予感。「剛覇刃」は前進しながら力を込めた一撃を放つ超必殺技で、連続技面で活躍しそうだぞ。

マルチ

CV：堀江由衣

メイド型アンドロイドのマルチは、掃除を活かした技を持つ。「お掃除だけは得意なんです」は、足元に攻撃判定のある水たまりをつくる。攻撃以外にも効果がありそうだ。「サイクロン方式を取り入れました」は、回転しながら突進する技。

モップがけで相手に向かって突撃！

「直伝のモップがけ」は、その名の通りモップがけしながら前方へ突進する。「お掃除は何より気合が肝心です」は「直伝のモップがけ」の強化版。どちらも連続技に役立ちそうだ。

パートナーアシストで連続技や連携が強化！

攻撃中にパートナーボタン（D）を押すと、攻撃の動作中にパートナーキャラを呼び出すアクティブアシストが使用可能。A→BD同時押し→Cのように操作すれば、同時攻撃で連続技を強化できるぞ。

[illegible]の攻撃と同時に[illegible]の銃攻撃がヒット！ このようにタイミングよくボタンを押すことで、プレイヤーキャラクターの攻撃からアクティブアシストの攻撃がつながるのだ。

F K DIGITALが放つ、"海外からの刺客"現る!!

アーケードゲームでは珍しい、海外メーカー「F K DIGITAL」社から完全新規の格闘ゲームが登場! 今回は主人公をはじめとしたキャラクターの情報に加え、本作ならではのシステムについて紹介していこう。

篝(かがり)

反地球連合組織・紅集に所属する隠密。幼い頃に地球連合政府が介入した紛争によって両親を亡くし、頭領である紅に拾われる。頭領のため、そして両親のカタキを討つために闘う。

「メインディッシュはこれからデース!」

CHAOS CODE カオスコード

カオスコード
■メーカー：F K DIGITAL
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年夏予定
■使用基板：RINGWIDE

緒田樹 光(おだぎ ひかる)

地球連合政府のエージェントであり、本作の主人公。貧しい人々を救いたいと願っている。紅集の隠密、篝(かがり)の抹殺とカオス・コードの確保という極秘任務を受ける。

欧州発中華伝説

ブラボー・ペペロンチーニ

イタリア料理のシェフでありながら中華に目覚めた料理人。客同士の喧嘩が原因で破壊された店を新築すべく、カオス・コードにかけられた懸賞金を狙い闘いに身を投じる。

使いたい必殺技やダッシュタイプをカスタマイズ!

本作ではスキルセレクトシステムとして、各キャラクター固定となる必殺技に加え、さらに自分の使いたい技を二つ選んで追加することができるようになっている。また、➡➡入力によるダッシュが、ステップとランという性能の違った2種類から選択できるようになっており、さまざまな組み合わせを構築することが可能。プレイヤーごとに変化する戦略的なバトルが今から待ち遠しい!

←キャラクターを決定したら、次は自分好みの必殺技を二つ選ぼう。ダッシュタイプも性能の異なる2種類から選べるぞ!

→お気に入りのキャラクターを自分なりにカスタマイズしたら、いよいよ対戦。今までに無いバリエーション豊かなバトルが楽しめるのだ。

C.C. SUPPORTER かおすこ団

ちくわ これは何とも楽しみなタイトルが現れおったわい。というわけで我らはかおすこ団を結成し、昼夜を問わず『カオスコ』を推進していこうと思うので異論は認めん。

げっつ☆ そんなもん望むところですよ!

ちくわ うーむ、頼もしい奴よ。まず第一報となる今月は、隠密から料理人まで三人のキャラクターが紹介されたわけだが。

げっつ☆ 忍者好きでイロモノ好きの僕に目移り禁止令だけは勘弁してくだせえ。

ちくわ 手元の資料によると、彼らはまだまだ氷山の一角獣。しばらくは持ちキャラ選びに追われる日々となろうものよ。

げっつ☆ システムもまだ目白押しだし、こりゃあ次回も目が離せねえやっ!(つづく)

唸るトンファーとゲージ消費技
次回 ハツラツエクシード
お楽しみに!

百花繚乱!

プレイヤー待望の調整バージョンが登場!

FINAL SHOWDOWN
Virtua Fighter
VIRTUA FIGHTER 5 ™
VERSION A
©SEGA

『VF5 FS』に、技性能の調整やアイテム追加といった変更が加えられた新バージョン登場! 果たしてその内容は……!?

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A

- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■バージョンアップ日：2011年4月予定
- ■使用基板：LINDBERGH
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

※記事中の情報や画面写真は開発中のものです。

Text:学園CREW

変更点その①

新規アイテム追加!

AOU2011アミューズメント・エキスポにて発表＆映像出展された、シリーズの最新バージョン。まず気になるのは「技性能の調整だけなの？」という部分。しかし安心してほしい。上の画像にあるように、新アイテムも追加されているぞ！

変更点その②

ゲームバランスの調整!

次に、VFプレイヤー待望となるゲームバランスの調整について。『VF5 FS』稼働から、かなり長期間バランス調整関係のアップデートは無かったので、その内容が気になるところだ。こちらは、技ごとの硬化差やダメージはもちろんのこと、ゲームシステムにも若干の調整が施されているとのこと。

例えば、右上の写真にあるように、空中たたき付けをコンボに組み込んだ場合に、2回目からはダウンしてしまう、といった変更。このほかにも、壁関係で同様の調整が入っているようだ。

右下写真にあるような固有技の変更も多く、かなり時間をかけて納得がいくまで調整した……という話も耳にした。これは期待できそうだ!!

2回目はダメ!?

上の連続写真は、ブラットの［←Ⓟ＋Ⓚ］をコンボに2回組み込んだときのもの。従来であれば二度目も空中たたき付けになったが……。下はリオンの［斜前歩中 Ⓚ］。カウンターで足崩れに……!?

対戦動画作成サービスが充実！

アップデートによるパワーアップはまだある。VF.NETに加入することで利用可能な「対戦動画作成サービス」が、ここにきてさらなる充実を見せる模様。元々、他ゲー勢がうらやむほど多彩な機能を持った動画作成サービスが、より便利になってしまうのか……!?

右にある写真から分かるのが、フレーム表示オプションに「カウンターヒットの有無」および「受け身の可否」が追加されていること。また、新オプションとして「避け方向」の表示ができるようだ。

さらなる機能充実で、対戦後の一人反省会（?）やコンボ研究といった＋αの楽しみ方への、大きな手助けとなってくれそうだ！

従来までのフレームや硬化差といった表示だけでも便利だった対戦動画作成サービスに、またまた超便利な機能が追加！　これで新コンボを試せば、受け身が取られるかどうかも一目りょう然。これはうれしい追加だ。

前バージョンで登場した謎の生物「ハビルス」に、新種が登場!?　また、「進化」や「活性化」など、新たな生態あるようだ。

それ以外にも進化は止まらない!!

これ以外にも変更はまだあるぞ。例えばtwitter連動機能からのツイートに、プレイヤー独自のハッシュタグを付加できるように。また、「チームアイテム開発」ツイートで、投資したチーム名やチームアイテム名、完成の状況が分かるようになる。これら新要素・調整要素を引っさげて、ファイナルショーダウンは極みの境地へ！　稼働は目の前だ!!

新たな"三闘士"&"闘士十傑"が誕生!

「ファイナルバトルオーディション」 in AOU2011アミューズメント・エキスポ

現役スタープレイヤーVS.候補生の矜持をかけた激闘!

ここでは、2月のAOUショーで開催された、セガ公認プレイヤーの座をかけての熱闘「ファイナルバトルオーディション」の結果をお伝えしよう。

まずはスタープレイヤー9名による、スタープレイヤーリーグ。総当たり戦の戦績で、上位5名は勝ち残りでスタープレイヤーの座をキープ。6位から下は続くトライアルリーグでリベンジを期す。

トライアルリーグ参加者は、全国各地で開催されたバトルオーディション優勝者。名だたる強豪がズラリと並び、スタープレイヤーといえどこのリーグで勝ち残ることは難しいのは予想できる。

トライアルリーグで上位8名に残り、スタープレイヤーに認定されたのは、VFターミネーターの異名を持つ「ジョセフ」や"IQバーチャ"の「板橋ザンギエフ」、ウルフ最強との呼び声も高い「完全二択♪」、関西の頼れる兄貴「穴熊」、闘劇覇者「森本レオタード」、そして地獄のリーグ戦をしのぎ、スタープレイヤーに返り咲いた「新道ジャッキー」、「YOU」、「ちょうたろう」という結果となったぞ！

スタープレーヤーリーグ

順位	プレイヤー
1位	とまりおん（リオン）
2位	フルスイング（リオン）
3位	ふ～ど（シュン）
4位	千人斬り（カゲ）
5位	閻吉（ベネッサ）
6位	ちょうたろう（ジャン）
7位	ジン（カゲ）
8位	白虎（パイ）
9位	YOU（サラ）

トライアルリーグ

順位	プレイヤー
1位	ジョセフ（アキラ）
2位	板橋ザンギエフ（シュン）
3位	完全二択♪（ウルフ）
4位	穴熊（ジャッキー）
5位	森本レオタード（ベネッサ）
6位	新道ジャッキー（ラウ）
7位	YOU（サラ）
8位	ちょうたろう（ジャン）

優勝「とまりおん」（リオン）特殊称号"魔龍"

全国大会優勝者でもある「とまりおん」が、堂々のリーグ戦優勝！

"三闘士"

リーグ戦の上位三名が、新たな"三闘士"として認定されたぞ！

"闘士十傑"

左のトライアルリーグの表にある8名が、スタープレイヤーに認定！

稼動目前！100億パワーのZ戦士が大激突!!

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル™

全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

あのドラゴンボールがニュージャンルの対戦ツールとしてアーケードに参戦!! 原作で大人気の参戦キャラと新たになるゲームシステムをチェックしよう!

生存率2/4!! 力と知恵で勝ち残れ!

■ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：2011年春稼動予定
■使用基板：SYSTEM357

Text:OYZ、ロケット

ゲームの大まかな流れ

コイン投入後、まずは一緒に遊ぶ人数に合わせて、「一人で遊ぶ」、「二人で遊ぶ」、「四人で遊ぶ」からモードを選択しよう。「一人で遊ぶ」、「二人で遊ぶ」を選択した場合は、その後「CPUと遊ぶ」、「全国オンラインバトル」の選択を経て、キャラクター選択へ。「全国オンラインバトル」は同じモード同士かつ、比較的同レベルの相手とマッチングするようになっているぞ。「四人で遊ぶ」を選択した場合はキャラクター選択後、店内で四人対戦となる。バトルの結果、四人中上位2名は勝ち残りで引き続きゲームをプレイでき、上位2名に入れなかった仲間はコンティニュー画面に移行。そこでコンティニューすればそのまま友達同士でプレイできるぞ。

●ゲームフロー

モード選択	店内で同時に遊ぶ人数を選ぶ(→CPUと対戦するか人と対戦するかの選択)→キャラクター選択→いざゲーム開始!
ゲーム開始	まずは出撃位置を選ぶ。遠距離戦が得意なら端にするなど、キャラ性能と相談して決めよう。その後にバトルへ!
ゲーム終了	四人中上位2名は勝ち残りで引き続きプレイできる。連勝するほど長く遊べるので、やり込みがいがあるぞ!

画面の見方

① **必殺技情報**：それぞれの必殺技が使える時間になると点灯する。右にある丸いマークは入力法で、●はレバーニュートラルを表している。[illegible]の上にある棒の本数はその必殺技の気力ゲージの消費量を表す。

② **自キャラ情報**：使用キャラ、順位、プレイヤー名、仙豆の所持数を表示する。上にあるゲージは体力の残量で、攻撃をくらうなどすると減少。下にある気力ゲージは、必殺技や気弾を撃つために必要だ。ゲージの右にある数字は溜まっている気力ゲージの本数を表す。最大10本だ。

③ **敵キャラ情報**：相手の使用キャラ、順位、体力ゲージ、仙豆の所持数を表示しており、全体の体力バランスを一目で確認できる。キャラクターイラストが左にせり出しているのは、現在ターゲット中の相手だ。

④ **ターゲットマーク**：ターゲット中の相手の居場所を表示する。

⑤ **ターゲットライン**：自キャラ以外のプレイヤーが誰を狙っているかを表示する。自分の方に向いているときは狙われていると認識しよう。

⑥ **ターゲット情報**：ターゲットの順位、プレイヤー名、体力ゲージ＆気力ゲージの残量を表す。仙豆使用後は体力ゲージがオレンジになる。

基本操作

レバー：入力された方向に応じてキャラクターが前後左右に移動する。同じ方向に2回入力すると一瞬の無敵時間があるステップとなる。このステップはスキがあるものの、相手のホーミングを切ることができるので、ホーミングダッシュからの攻撃を回避するときなどに役に立ちそうだ。

気弾：気力ゲージを少しだけ消費して気弾を放つ。射程が長く、遠くから攻撃できるのでけん制に便利だ。連打タイプ、単発タイプ、ホーミングタイプなど、キャラによって性能が大きく変わってくる。

打撃：打撃技で攻撃する。レバーとの組み合わせで数種類の技を出せ、連続で打撃ボタンを押すことでコンビネーションに移行する。全体的にリーチは短いものの、ヒット時はまとまったダメージが期待できるぞ。ただし、攻撃中はほかのプレイヤーに狙われやすいので注意。

ジャンプ：入力すると飛び上がり、押しっぱなしにすると上昇し続ける。空中でレバーを入力するとそのまま飛行できるぞ。

ターゲット切り替え：入力する度にターゲットが変わる。敵キャラ情報で上に表示されているキャラ→中央→下→上の順にのみ切り替え可能。

ガード：攻撃をガードする。カバー範囲は真横から正面までで、背後からの攻撃には無防備。また、各種投げやガード不能技も防げない。

DRAGON RADAR

●**画面の見方補足** ターゲットマークとターゲット矢印は状況に応じて色が変わる。ターゲットマークは気弾が届かない距離では水色、気弾は届くが、打撃が届かない距離は緑、打撃が届く間合いは赤で表示される。ターゲット矢印は単純に距離で色分けされており、遠距離から近付くことに白→黄色→赤と変化。また、相手がホーミングダッシュや攻撃をしてきた場合はアラート表示される。

勝敗の仕組み

基本的には、タイムオーバー時に残り体力の多い上位2名が勝ち抜けになる。この時注意してほしいのは仙豆の有無。仙豆は体力ゲージ1本分とカウントされるので、覚えておこう。

2名が2回K.O.して3～4位が決定したときもほかが勝ち残りになる。

仙豆の所持数は一つ。K.O.されると自動的に消費され、1試合に1回だけ復帰できるのだ。

●勝負が決まる二つの方法!

タイムオーバー時に、残り体力の多い上位2名が勝ち抜け	2名が2回K.O.されて3位、4位が決定したとき、上位2名が勝ち抜け

基本的セオリー

まず覚えておきたいのが、「上位2名が勝ち残り」という絶対ルールがあること。このため、3位と4位で争っても、意味が無い。むしろ、3位と4位は共闘して、1位か2位を蹴落とす行動を取るといい。

逆に1位となったら逃げ回るのも手。無理に戦う必要はない。

なお、4位はほかのプレイヤーから狙われにくいので、元気玉など巨大な範囲攻撃を仕掛けるチャンスになる。普段、予備動作が大きくて使いにくい技でも、ほかのプレイヤーから狙われない状況だと、活躍する場面があるぞ。

3位か4位は上位を狙うのがセオリー。ターゲット切り替えボタンを使って狙いを定め、上位2名のどちらかを攻撃しよう。

必殺技　レバー＋（気＋打＋J）

必殺技は簡単操作。上述のボタン三つ押しとレバーで簡単に出せる。このとき注意してほしいのが、その必殺技が必要とする気力ゲージの数。画面左端には必殺技名と消費する気力ゲージが表示されている。気力ゲージが足りないなど、使用不可の時は半透明の色になる。

おなじみ！　孫悟空のかめはめ波。必殺技には、ボタン押しっぱなしでタメることできるものも。威力や攻撃範囲が上がる。

投げ/羽交い絞め　（打＋G）

打＋Gを入力すると小さく前進、敵を正面から捕まえると投げに、背後から捕まえると羽交い絞めになる。投げは、ダメージを与えつつ相手を吹き飛ばす。一方、羽交い絞めは相手を身動きできない状態にする。羽交い絞め中にほかのプレイヤーに攻撃してもらうのが狙いだ。

ほかのプレイヤーが羽交い絞め中の相手に攻撃。すると、自分は瞬間移動して、ダメージは受けない。

気爆波　（気＋打＋J＋G）

上述の四つボタン同時押しで、気爆波が発動。気の爆発で球状に攻撃判定が発生し、周囲の敵を吹き飛ばす攻撃となる。気爆波は相手の攻撃をくらったのけぞり中でも発動可能。使用回数の制限はあるものの、囲まれたときなど、これでピンチを切り抜けよう。

全身から気を放出するような動作が気爆波。1試合に1回限り。前半は温存し、ここぞというときに使いたい。

ホーミングダッシュ　Jすばやく二回押し

ホーミングダッシュは、ターゲット中の相手を素早いダッシュで追いかける動作。気力ゲージを使うものの、ほかの移動手段よりも圧倒的に早いため、逃げる側より追う側の方が有利となる。ただし、ホーミングダッシュ中は気弾を撃てない。また、打撃は専用の打撃技が出る。

これがホーミングダッシュ。素早い移動で相手を追いかける。動作中に打撃で専用攻撃が。また、Gボタンで急停止できる。

マルチカウンター　（T＋G）

複数の敵に囲まれた時の脱出手段が、マルチカウンターだ。発動条件が厳しく、敵の攻撃をガード中で、かつ、もう一人の敵が近くに居る状態でのみ発動可能。つまり、1対1の闘いでは発動できず、複数の敵から攻撃を受ける状況のときのみ出せる限定技となる。

ギニュー特戦隊のバータとジースを気合で吹き飛ばしたのが、マルチカウンターの原型。囲まれたときはこれで切り返せ！

気力ゲージ(気力溜め)　（気＋G）

気力ゲージは、体力ゲージの下にある青いゲージ。所持数は体力ゲージの右に表示され、最大で10本までストック可能だ。時間の経過で少しずつ増加し、必殺技やホーミングダッシュなどで消費される。なお、気＋Gで気力溜めが可能。体力ゲージと引き換えに、気力ゲージが溜まる。

これが気力溜め。体力ゲージと引き換えなので、乱用はできない。最後の逆転で気力が少し足りないときなど有効かもしれない。

その他のシステム

●体力分け与え／K.O.されたキャラの近くに寄り、スタートボタンを押すと、[illegible]の押す時間に応じて自分の体力を減らし、その分を相手に分け与えることができる。

●ターゲット外し／ターゲット切り替えを長押しすると、だれもロックオンしない状態になる。フィールドを自由に動きたい時に便利。上級テクニックなので無理に使わなくていい。

●受身／吹き飛ばされた時などは、[illegible]で受身が取れる。早い戦闘復帰ができるぞ。

●レバーで攻撃変化／打撃技は、レバー＋打ボタンで攻撃が変化する。打ボタン連打の途中[illegible]レバーを入れることで変化するぞ。

●キャンセル／一部の打撃技は、特定のタイミングでのみ必殺技でキャンセルできる。

●固有特性／各キャラに一つずつキャラ固有の能力がある。それが固有特性で、発動条件や内容はそれぞれ違う。詳細については次号を待ってほしい。

悟空の固有能力は「ワクワクしてきたゾ!」。体力ゲージの近くに表示されている。詳細は不明だが、原作にそった能力が発動するらしい。

DRAGON RADAR **ガード補足:**ガードは正面からだいたい180度まで可能。つまり、ギリギリ真横の攻撃をガードできるかできないかくらいの角度になる。つまり、自分のキャラに、ターゲットの矢印が正面からと後ろからの2本ある場合は、ガードの選択肢は危険ということ。このような状況では、素早く移動して、逃げるか隠れるかするのがベターとなる

孫悟空

バランスタイプ
特徴:チャージ

悟空は格闘、射撃のバランスが取れた万能戦士だ。かめはめ波はボタン長押しで溜めると威力が増加していく飛び道具。界王拳アタックは突進技で、溜めると威力と飛距離が伸びる。かめはめ波、界王拳アタックはどちらも溜めている最中にターゲットを切り替えられるぞ。元気玉準備は大きなスキをさらしてしまうが、攻撃を受けることなく終了すると元気玉の溜めが1段階アップする。最高3段階まで溜められるぞ。

元気玉は元気玉準備が一回以上成功していないと出すことはできないが、最大溜め時の攻撃範囲はマップ全域にまで及ぶ超大技だ!

COMMAND LIST

界王拳アタック(⬆+氣打J)	かめはめ波(氣打J)
元気玉(⬇+氣打J)	元気玉準備(⬅+氣打J)

クリリン

戦略重視タイプ
特徴:かく乱

クリリンは、亀仙流の基本的な技を継承しつつ、相手をかく乱するのが得意なキャラだ。

基本となる打撃や気弾はオーソドックスな攻撃。かめはめ波は時間の短い照射型の飛び道具だ。

注目したいのは、太陽拳と残像拳の二つ。前者は近くの敵の視界を一瞬くらませる範囲攻撃。一方、残像拳は2体に分身する技。敵はどちらが本体か見分けが付かないので、かく乱できる。

これは残像拳。残像拳中は左右対象に、二人のクリリンが動く。クリリンが攻撃動作に入ると残像は消える。

COMMAND LIST

気円斬(⬆+氣打J)	かめはめ波(氣打J)
太陽拳(⬇+氣打J)	残像拳(⬅+氣打J)

ベジータ

バランスタイプ
特徴:タイマン王子

ベジータはとにかく一対一の闘いに優れたタイマンファイター。射撃、必殺技とも連打、連射するものが多く、一方的に封殺できるが、その分回りからも狙われやすい。気功波はエネルギー波を放出する近距離技。打撃のコンビネーションから連続発動可能だ。オレがNo.1だ! は自分が2位以下のときに発動可能。一定時間能力がアップするぞ。なお、ベジータはキャラ特性として、1位のときは性能がアップする。

超連続エネルギー弾は無数の気弾を一斉に発射する技。強烈な弾幕を張るので、敵を寄せ付けないぞ。

COMMAND LIST

気功波(⬆+氣打J)	超連続エネルギー弾(氣打J)
ギャリック砲(⬇+氣打J)	オレがNo.1だ!(⬅+氣打J)

フリーザ

遠隔攻撃タイプ
特徴:スナイパー

フリーザは、必殺技が飛び道具や相手を突き放す攻撃で構成された遠距離キャラだ。といっても、基本となる打撃技はほかのキャラと変わらない。ホーミングダッシュで追いかけて、打撃で近接戦闘を挑むことも不得意ではないぞ。

注目は、範囲攻撃のデスボール。自分が4位でも複数の敵を巻き込めば、一気に逆転を狙える程だ。

範囲攻撃のデスボール。自分も被弾するので、ある程度の距離から撃つ。原作通り、空中から撃ち下ろすのが無難か?

COMMAND LIST

デスボール(⬆+氣打J)	デスビーム(氣打J)
超能力(⬇+氣打J)	

●悟空補足:対戦相手にも悟空かいる場合、なんと他人の溜めた元気玉も使用可能。波乱必至だ ●ベジータ補足:第3者の横やりを防ぐには、ターゲットが自分に向いているかの確認が重要だ。
●フリーザ補足:デスボールは自分も巻き込まれるので、近距離の相手への使用は禁物である

戦略重視タイプ
特徴:技の智将

ピッコロはテクニカルキャラの筆頭に挙げられる。気弾からしてかなり特殊で、相手にヒットしなかった場合は空中に停滞する。また、気+打同時押しで気弾を撃つと相手を狙わず、自分の回りに停滞させる。魔弾強襲はこれらの弾をターゲットに突撃させる技で、魔弾回収は弾を吸収して気力を回復する技だ。魔貫光殺砲は長押しでタメが可能な飛び道具。最大まで溜めると地形を貫通する。ヒットすれば超ダメージだ。

魔の手（気+打）は手を伸ばして相手を捕まえる。ガード不能攻撃で、ヒット後は気弾や打撃を追加入力することで様々な追撃を狙えるぞ！

ピッコロ

COMMAND LIST

魔弾強襲（↑+気打J）	魔貫光殺砲（気打J）
魔煙幕（↓+気打J）	魔弾回収（←+気打J）

近接攻撃タイプ
特徴:接近ハイパワー

人造人間16号はとにかくパワーに長けたインファイターだ。ヘルズインパクトは腕を打ち出して攻撃する。ヒット時相手は気絶するので追撃を狙おう。ハイパータックルはガード不能の突進技で、ヒット後に打撃を追加入力することでマウントパンチに移行できるぞ。自爆発動は発動後にカウントダウンを開始し、カウントが0になると周りを巻き込んで大爆発。自身も大ダメージを受けるので、一発逆転狙いで使うのが吉。

ヘルズフラッシュは下方へ発射する極太レーザーだ。マウントパンチ中にも発動可能なので、決めるチャンスはなかなか多いぞ。

COMMAND LIST

ヘルズフラッシュ（↑+気打J）	ヘルズインパクト（気打J）
自爆発動（←+気打J）	ハイパータックル（打J）

その他、多彩なキャラクターが登場！

人造人間18号

唯一の女性キャラ！　原作では気孔波系をあまり使わなかっただけに肉弾戦主体？　それとも女性らしくテクニカルか？

トランクス

トランクスの特徴は、背負っている巨大な剣。この剣で多彩な技を見せてくれるはず。亀仙流とは違う闘いができそうだ。

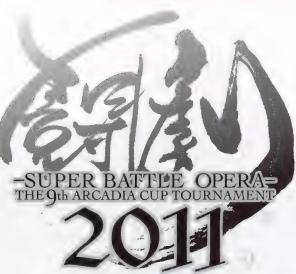
セル

原作では飛び道具をバシバシ飛ばしていただけに遠距離系か？　完全体のセルだが、戻ることはあるのだろうか？

ナッパといえば、サイバイマンが印象的。きっと必殺技で忠実に再現してくれるはず。見た目通りならパワーキャラか？

ファーストインプレッション!!

OYZ：さて、本作の初プレイを終えて感想などを一つ……。
ロケット：バトルロイヤルって難しい、と痛感しました。
OYZ：そうだよね。ゲーム内には自分も含め四人が居るわけで、その情報量がハンパないよね！
ロケット：そうそう。最初の内は3位なのに4位を攻撃しちゃって……。
OYZ：なんか二人で最下位争いしてたときもあったね（笑）。
ロケット：これ意味無いな〜みたいな。
OYZ：やっぱり、1位2位を目指さないといけないゲームなんだと……。
ロケット：「生存率2/4!!」の意味を十分実感できました（笑）！

●ピッコロ キャラ特性として、ピッコロは障害物を透かして敵を見る透視能力を持っている。魔煙幕は煙幕内にいれば打撃が当たりにくくなる
●人造人間16号補足:自爆発動は発動時に相手の画面にも告知されてしまうので、まともに近付いたのでは巻き込みにくい。ヒット率を高めるには、直前まで物陰に隠れるなどの工夫が必要だ

闘劇は開催します!

日本が世界に誇れるゲーム産業とゲーム文化。電力を使う娯楽であるために、震災直後のゲーム業界全体でイベントや営業が自粛される傾向にありますが、この困難な状況を乗り越え、復興が始まったとき、ゲーマーの目標となる「闘劇」はあるべきだと考えています。予選開催はもう少し先の4月29日の予定ですが、予定通り「闘劇2011」は開催します!

今月号では、各タイトルのレギュレーションと開催店舗を掲載しますが、掲載しているレギュレーション、開催店舗はすべて3月22日時点のもので、変更の可能性があります。最新情報は闘劇公式HPや闘劇公式twitterにてご確認ください。

闘劇公式HP http://www.tougeki.com/
闘劇公式twitter http://twitter.com/TOUGEKI

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION (CAPCOM)

2on2 タッグ戦(闘劇型早稲田式)
決勝出場枠:32チーム

レギュレーション

- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- チーム内同キャラクター不可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 両チーム一人目は試合前申告制
- 試合形式は闘劇型早稲田式(先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦)
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
	セガワールド八戸R45	八戸市城下4-25-14	0178-43-7817	松坂
宮城県	TS仙台名掛丁	仙台市青葉区中央1-7-13	022-215-1664	前田
	タイトーステーション仙台東口店	仙台市宮城野区榴ヶ岡1-1-1	022-791-0277	草
秋田県	G3ポロス秋田店	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井
	ポロス大曲店	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山
福島県	スーパーノバ福島店	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼
	G3ポロス安積店	郡山市安積3-160	024-947-5888	原
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田
	スーパーノバ会津インター	会津若松市町北町大字上荒久田字宮下142_1F	0242-37-0777	二野
茨城県	プラサカプコン土浦店	土浦市真鍋2-1-29	029-826-3800	寺門
	プラサカプコン水戸店	水戸市河和田町3755-1	029-309-5027	中村
群馬県	ドライブイン千代田リンリン24	邑楽郡千代田町上中森999-1	0276-86-8788	鈴木
	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REXOMIYA2F~3F	048-650-2411	富岡
埼玉県	ゲームマグマックス川越	川越市脇田町7-2 山二ビルB1	049-227-7515	高橋
	プラサカプコン入間店	入間市宮寺2982-1	04-2935-2555	安藤
埼玉県	プラサカプコン桶川店	桶川市西2-9-36 マメトラショッピングパーク2F	048-778-2361	仲
	スポーツウェーブ鉄腕24 稲毛長沼店	千葉市稲毛区長沼原町697	043-215-5560	島本
千葉県	プラサカプコン千葉長沼店	千葉市稲毛区長沼町307-1	043-290-5481	林
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ファミービル1F~3F	047-475-8918	中澤
千葉県	タイトーステーション柏	柏市柏2-3-1	04-7164-0866	竹
	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木
東京都	セガ秋葉原	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館5F	03-3254-8406	津谷
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見
	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1 9-5	03-5298-1360	山岸
東京都	タイトーイン綾瀬	足立区綾瀬4-9-29 ホーキョボナールビル	03-3629-0610	倉田
	ゲームパニック足立	足立区梅島2-31-20 ゲームパニック足立	03-5681-5829	八谷
東京都	セガワールド大森	大田区山王2-1-5 大森駅北口ララビル2F	03-5709-0669	清水
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F	03-3409-4737	藤芳
東京都	タイトーステーション渋谷	渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザB1	03-5467-6565	木村
	SEGA代々木	渋谷区代々木1-35-2 高山ビルB1~1F	03-5351-1607	大石
東京都	クラブセガ自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	林
	タイトーイン祖師谷大蔵	世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西
東京都	タイトーステーション新宿南口ゲームワールド	新宿区新宿3-35-8 ヒルトンビル6F	03-3226-0395	間嶋
	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚
東京都	エスタディオパセオ	新宿区新宿3-34-7	03-3354-6470	礒島
	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島
東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253	坂本
東京都	アドアーズ荻窪西口店	杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル1F~2F	03-3220-4921	二階堂
東京都	タイトーステーション高田馬場	新宿区高田馬場3-1-4	03-3362-3812	山下
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	早川
東京都	タイトーステーション池袋ロサ	豊島区西池袋1-37-12 ロサ会館1F	03-3982-1270	坂田
	タイトーステーション成増	板橋区成増2-17-24 3F	03-5383-5712	筒井
東京都	タイトーステーションBIGBOX高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX6F	03-5272-9855	黒柳
	プラサカプコン吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビルB1	0422-23-5201	附木
東京都	アミューズランドモナコ調布1号店	調布市布田1-52-3	042-487-3816	井川
	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F~4F	042-365-2591	太田
東京都	タイトーステーション国分寺	国分寺市本町2-2-6	042-323-6572	大谷
	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 1F	042-627-8188	金井
東京都	タイトーサイト	八王子市南大沢2-3 FAB南大沢内2F	042-678-7391	柴原
神奈川県	TILT川崎	川崎市川崎区砂子2-6-22 川崎大和ビル	044-244-9090	樋渡
神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田
神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435	穴井
神奈川県	タイトーステーション横浜西口五番街	横浜市西区南幸1-12-9	045-411-5288	田中
神奈川県	クラブセガ網島	横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル3F	045-547-1199	松田
神奈川県	アミューズメントクラブD3	横浜市港南区上大岡西1-10-9	045-843-7560	南部
神奈川県	プラサカプコン横須賀	横須賀市若松町2-30 モアーズシティ 4F	046-820-4450	関口
神奈川県	タイトーステーション戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚4023	045-881-6757	丸山
神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波
新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口
新潟県	カプコサーカス新潟東店	新潟市東区大形本町3-1-2 イオン新潟東内ゲームコーナー	025-275-3777	岩崎
富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	髙橋
石川県	バイパスレジャーランド藤江新館	金沢市藤江南2-105	076-268-7518	広瀬
福井県	セガ福井	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋
福井県	セガワールド武生	越前市新町3字13-4 セガワールド武生	0778-21-1675	久保
山梨県	プラサカプコン甲府店	中巨摩郡昭和町西条字北河原3717	055-236-6555	松井
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤
長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬
静岡県	プラサカプコンインターマジカル店	静岡市駿河区中島737-1	054-202-6366	笠井
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	伊藤
愛知県	カーニバルCドーム	西尾市上町南又七山35-2	0563-54-7077	山崎
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南
	名古屋レジャーランド大高店	名古屋市緑区大高町字忠治山12-1 名古屋グランドボウル内B2	052-625-5360	藤井
愛知県	game sky	名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	川嶋
滋賀県	スーパーヒーロー堅田	大津市真野2-31-30	077-571-1231	三前
	アミューズメントスペース・ガオラ	滋賀県草津市野路町9-8-12	077-561-0210	清水
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F~3F	075-251-2323	千葉
京都府	Ciel.Net西院	京都市右京区西院久保田町6-5	075-323-0881	乾
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F~2F	06-6309-5125	小崎
大阪府	タイトーステーション難波	大阪市中央区難波千日前15-12	06-6641-0185	長田
大阪府	ゲームランドACE	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	06-6623-0050	中西
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1~2F	06-6645-7692	石渡
大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 パーラーメトロ永和駅前店2F	06-6788-3500	東野

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
[illegible]	星狩物語 中百舌鳥店	堺市北区百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	玉山
兵庫県	遊スペース マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3	078-265-5100	山本
[illegible]	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井
兵庫県	アミパラ垂水店	神戸市垂水区名谷町字室山1400-135	078-707-9111	松井
[illegible]	クラブセガ姫路OS	姫路市駅前町254 姫路OSビルB1	079-222-6455	亀井
兵庫県	アミューズメントスペースMAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本
[illegible]	ビバ・サーカス 桜井店	桜井市大字吉備542-1 ジョーシン桜井店2F	0744-46-4605	田中
鳥取県	アミパラ米子店	西伯郡日吉津村日吉津1160-1 イオン日吉津ショッピングセンター西館	0859-37-1959	石原
[illegible]	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下問
岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島
[illegible]	アミパラ倉敷店	倉敷市西中新田624-1 アミパラボウル1F	086-430-2111	房宗
広島県	キッスロードオプトセガ	尾道市新浜1-2-13	0848-24-1038	網掛
[illegible]	タイトーステーション広島紙屋町	広島市中区紙屋町2-2-21	082-544-3961	鷹羽
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
広島県	アミパラここじゃ店	東広島市西条町下見6-10-19 山手電機内	082-424-4747	美藤
香川県	戦	高松市高松町2554-18	087-843-2788	田中
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町535	087-866-9526	三井
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1F	0877-63-4333	正木
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好
福岡県	ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	宮内
福岡県	タイトーステーション福岡天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	坂田
福岡県	ギガマック博多店	福岡市博多区博多駅南6-7-33	092-433-7670	佐藤
長崎県	アミパラ佐世保店	佐世保市大塔町18-15	0956-34-8880	森山
大分県	タイトーステーションセントポルタ大分	大分市中央町2-1-1	097-533-2716	宮崎
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立
宮崎県	セガワールトヒダカプラザ	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2F～3F	099-219-1526	川元

AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH（AQUAPLUS）

1on1 シングル戦
決勝出場枠：32人

レギュレーション

- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- 試合ごとのキャラクター及びサポートキャラクターの変更不可
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
[illegible]	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツ1F	011-751-9772	佐藤
北海道	タイトーステーション千歳	千歳市北栄2-12-5	0123-42-4195	中村
[illegible]	G3ポロス八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	0178-24-9911	中山
岩手県	ST盛岡南	盛岡市津志田町2-1-77	0196-39-9185	多田
[illegible]	TS仙台名掛丁	仙台市青葉区中央1-7-13	022-215-1664	前田
宮城県	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-7-12 タベイビルB1	022-721-7375	原
[illegible]	G3ポロス秋田店	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井
秋田県	ポロス大曲店	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山
[illegible]	スーパーノバ福島店	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田
[illegible]	スーパーノバ会津インター	会津若松市町北町大字上荒久田字宮下142_1F	0242-37-0777	二野
茨城県	アミューズビバ	ひたちなか市東大島2-11-11	029-274-7311	三林
[illegible]	つるまき	宇都宮市城東1-10-32	028-634-2839	北条
群馬県	ドライブイン千代田リンリン24	邑楽郡千代田町上中森999-1	0276-86-8788	鈴木
[illegible]	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REXOMIYA2F～3F	048-650-2411	富岡
埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	048-269-8119	山下
[illegible]	HAP'1 GAME CITTA' UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	048-844-8868	山田
埼玉県	ゲームファンタジア春日部店	春日部市中央1-8-15 春日部セントラル1F～2F	048-755-2760	二階堂
埼玉県	ゲームマグマックス川越	川越市脇田町7-2 山二ビルB1	049-227-7515	高橋
埼玉県	タイトーステーション和光	和光市丸山台1-4-5	048-465-7161	高野
千葉県	スポーツウェーブ 鉄腕24 浜野店	中央区浜野町1025-59	043-300-8033	菅藤
千葉県	ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	市村
千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲代2-5-7 海宝ビル2F	043-255-3257	高田
千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	峯木
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ファミービル1F～3F	047-475-8918	中澤
千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0476-23-2591	合使
千葉県	セガワールド旭	旭市二字野場3150-1	0479-62-7101	村上
千葉県	ゲームチャリオット辰巳店	市原市市原500-1	0436-41-9211	向後
千葉県	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木
千葉県	ゲームチャリオット姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	小柳
東京都	セガ秋葉原	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館5F	03-3254-8406	津谷
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島
東京都	タイトーステーション秋葉原	千代田区外神田4-2-2 貴三ビル	03-5289-8445	斉藤
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸
東京都	タイトーイン祖師谷大蔵	世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西
東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
東京都	エスタディオパセオ	新宿区新宿3-34-7	03-3354-6470	礒島
東京都	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島
東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253	坂本
東京都	タイトーステーション高田馬場	新宿区高田馬場3-1-4	03-3362-3812	山下
東京都	高田馬場ゲーセンミカド	新宿区高田馬場4-5-10 1F～2F	03-5386-0127	植高
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	早川
東京都	タイトーステーションBIGBOX高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX6F	03-5272-9855	黒柳
東京都	プレイロットジョイ	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23 カワダビル1F	0422-20-7157	菊地
東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F～4F	042-365-2591	太田
東京都	立川ゲームオスロー第1店	立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F	042-527-9399	渋谷
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 1F	042-627-8188	金井
東京都	タイトーステーション町田	町田市原町田6-21-23 マツヤマビル1F	042-739-6196	藤田
神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田
新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口
石川県	コスモランド小松	小松市有明町105-5	0761-23-2756	濱本
福井県	セガ福井	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1516	0776-33-1900	徳橋
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24 ゲームパニック甲府	055-231-0829	清水
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン2F	058-326-1133	神宮司
岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	石井
静岡県	ポート24浜松店	浜松市西区坪井町4183-1	053-440-5588	柴田
愛知県	タイトーステーション豊橋	豊橋市藤沢町141-4 1F	0532-29-8511	西
愛知県	名古屋レジャーランドささしま店	名古屋市中村区平池町4-60-14 ラ・バーモささしま1F	052-589-6561	水野
愛知県	レジャーランド内田橋店	名古屋市南区内田橋2-26-22 トスカ2F	052-694-6051	添谷
愛知県	game sky	名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル1F	052 201-6496	山田
愛知県	ポート24八事	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4	052-834-9200	高木
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	川嶋
滋賀県	スーパーヒーロー堅田	大津市真野2-31-30	077-571-1231	三前
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302-303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉
大阪府	ゲームランドACE	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	06-6623-0050	中西
大阪府	アテナ日本橋	大阪市浪速区難波中2-1-22	06-6641-7008	岡田
兵庫県	遊スペース マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3	078-265-5100	山本
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井
兵庫県	アミューズメントスペースMAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本
[illegible]	ゲームアイビスかしはら店	橿原市曲川町7-25-1 2F	0744-26-2203	池側
島根県	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下問
[illegible]	アミパラ テクノランド店	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	岡本
徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	徳島市南沖洲1-93-1	088-664-0311	米津
[illegible]	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1F	0877-63-4333	正木
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好
福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7 OPA（ビル）	093-952-2304	松永
福岡県	ジーカム和白	東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄
福岡県	タイトーステーションヨドバシ博多	福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシカメラ4F	092-477-3551	山際
熊本県	G'come 上熊本	熊本市上熊本2-17-42	096-323-0076	小川
大分県	G-pala中津	中津市東本町4-3	0979-23-6179	上坂
宮崎県	セガワールトヒダカプラザ	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2F～3F	099-219-1526	川元
沖縄県	トータルアミューズメント・ガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾンムロカワ101	098-938-5682	山城

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II (ARC SYSTEM WORKS)

1on1 シングル戦

決勝出場枠：32人

レギュレーション

- 1試合2ラウンド先取制
- 全キャラクター使用可
- 試合ごとのキャラクターの変更不可
- 試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- その他工場出荷設定

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツ1F	011-751-9772	佐藤
北海道	タイトーステーション千歳	千歳市北栄2-12-5	0123-42-4195	中村
青森県	G3ポロス八戸店	八戸市廣匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	0178-24-9911	中山
青森県	セガワールド八戸R45	八戸市城下4-25-14	0178-43-7817	松坂
岩手県	ST盛岡南	盛岡市津志田町2-1-77	0196-39-9185	多田
宮城県	TS仙台名掛丁	仙台市青葉区中央1-7-13	022-215-1664	前田
宮城県	タイトーステーション仙台クリスロード店	仙台市青葉区中央2-3-25	022-262-2541	杉山
宮城県	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-7-12 タベイビルB1	022-721-7375	原
宮城県	タイトーステーション仙台東口店	仙台市宮城野区榴ヶ岡1-1-1	022-791-0277	草
秋田県	G3ポロス秋田店	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井
秋田県	ポロス大曲店	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山
福島県	スーパーノバ福島店	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田
福島県	スーパーノバ会津インター	会津若松市町北町大字上荒久田字宮下142_1F	0242-37-0777	二野
栃木県	つるまき	宇都宮市城東1-10-32	028-634-2839	北条
栃木県	ファンタジーパーク	那須塩原市二区町352-7	0287-37-5137	大塚
群馬県	群馬レジャーランド高崎駅東口店	高崎市江木町333-1 ACTビル2F	027-330-3002	徐
群馬県	ドライブイン千代田リンリン24	邑楽郡千代田町上中森999-1	0276-86-8788	鈴木
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REXOMIYA2F～3F	048-650-2411	富岡
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	048-269-8119	山下
埼玉県	HAP'1 GAME CITTA' UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	048-844-8868	山田
埼玉県	プレイスポットビッグワン	越谷市南越谷1-19-6	048-987-3226	石川
埼玉県	ゲームファンタジア春日部店	春日部市中央1-8-15 春日部セントラル1F～2F	048-755-2760	二階堂
埼玉県	ゲームマグマックス川越	川越市脇田町7-2 山二ビルB1	049-227-7515	髙橋
埼玉県	タイトーステーション和光	和光市丸山台1-4-5	048-465-7161	高野
埼玉県	タイトーステーション所沢	所沢市日吉町3-7 スカイビュウ1F～2F	04-2925-9071	小山
埼玉県	ゲームセンターモアイ上尾店	上尾市平塚松原2518	048-771-1612	髙橋
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	中央区富士見2-8-1	043-222-5610	設楽
千葉県	スポーツウェーブ 鉄腕24 浜野店	中央区浜野町1025-59	043-300-8033	菅藤
千葉県	スポーツウェーブ鉄腕24 稲毛長沼店	千葉市稲毛区長沼原町697	043-215-5560	島本
千葉県	ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	市村
千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲代2-5-7 海宝ビル2F	043-255-3257	高田
千葉県	ソニックビーム松戸	松戸市松戸1172-1	047-360-2008	高橋
千葉県	ゲームエース南八幡	市川市南八幡3-5-15 並木ビル	047-379-2861	村山
千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	峯木
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ファミービル1F～3F	047-475-8918	中澤
千葉県	アミューズメントクラブ アルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル2F	047-478-1563	原田
千葉県	ラッキーバッティングドーム	八千代市大和田新田1088 ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	鈴木
千葉県	タイトーステーション柏	柏市柏2-3-1	04-7164-0866	竹
千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0476-23-2591	合使
千葉県	セガワールド旭	旭市二字野場3150-1	0479-62-7101	村上
千葉県	ゲームチャリオット辰巳店	市原市市原500-1	0436-41-9211	向後
千葉県	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木
千葉県	ゲームチャリオット姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	小柳
東京都	セガ秋葉原	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館5F	03-3254-8406	津谷
東京都	HEY	千代田区外神田1-10-5 廣瀬本社ビル2F	03-5209-2030	八木岡

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
[illegible]	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見
[illegible]	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川
[illegible]	タイトーイン綾瀬	足立区綾瀬4-9-29 ホーキョボナールビル	03-3629-0610	倉田
東京都	セガワールド大森	大田区山王2-1-5 大森駅北口ララビル2F	03-5709-0669	清水
[illegible]	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F	03-3409-4737	藤芳
東京都	SEGA代々木	渋谷区代々木1-35-2 高山ビルB1～1F	03-5351-1607	大石
[illegible]	タイトーイン祖師谷大蔵	世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西
東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚
[illegible]	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253	坂本
東京都	高田馬場ゲーセンミカド	新宿区高田馬場4-5-10_1F～2F	03-5386-0127	植高
[illegible]	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	早川
東京都	タイトーステーション池袋ロサ	豊島区西池袋1-37-12 ロサ会館1F	03-3982-1270	坂田
[illegible]	タイトーステーション成増	板橋区成増2-17-24 3F	03-5383-5712	筒井
東京都	タイトーステーションBIGBOX高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX6F	03-5272-9855	黒柳
[illegible]	プレイロットジョイ	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23 カワダビル1F	0422-20-7157	菊地
東京都	アミューズランドモナコ調布1号店	調布市布田1-52-3	042-487-3816	井川
[illegible]	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F～4F	042-365-2591	太田
東京都	タイトーステーション国分寺	国分寺市本町2-2-6	042-323-6572	大谷
[illegible]	立川ゲームオスロー第1店	立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F	042-527-9399	渋谷
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 1F	042-627-8188	金井
[illegible]	タイトーサイト	八王子市南大沢2-3 FAB南大沢内2F	042-678-7391	柴原
東京都	タイトーステーション町田	町田市原町田6-21-23 マツヤマビル1F	042-739-6196	藤田
[illegible]	ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	多摩市鶴牧1-3-8 オークハイツ多摩1F	042-316-8331	小阪
神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田
[illegible]	ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435	穴井
神奈川県	タイトーステーション横浜西口五番街	横浜市西区南幸1-12-9	045-411-5288	田中
[illegible]	クラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル3F	045-547-1199	松田
神奈川県	クラブセガ新杉田	横浜市磯子区1-1-1 らびすた新杉田2F	045-772-8230	山浦
[illegible]	プラサカプコン横須賀	横須賀市若松町2-30 モアーズシティ4F	046-820-4450	関口
神奈川県	タイトーステーション小田原扇町	小田原市扇町4-8-18	0465-34-9178	橋本
[illegible]	ゲームインファンファン藤沢店新館	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波
神奈川県	ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48	046-266-4811	中森
[illegible]	クラブセガ相模大野	相模原市南区相模大野3-13-2 フレスコビル2F	042-741-8195	松本
新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口
[illegible]	カプコサーカス新潟東店	新潟市東区大形本町3-1-2 イオン新潟東内ゲームコーナー	025-275-3777	岩崎
新潟県	新潟POPY	新潟市江南区山二ツ649-1	025-286-0763	種村
[illegible]	ゲームインさんしょう掛尾店	富山市掛尾町405	076-422-8333	亀谷
石川県	バイパスレジャーランド藤江新館	金沢市藤江南2-105	076-268-7518	広瀬
石川県	タイトーステーション金沢	金沢市片町2-1-7 宇都宮片町ビル	076-265-5316	茅野
石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	石川郡野々市町高橋町	076-248-3765	上野
石川県	コスモランド小松	小松市有明町105-5	0761-23-2756	濱本
福井県	セガ福井	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1516	0776-33-1900	徳橋
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24 ゲームパニック甲府	055-231-0829	清水
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤
長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン2F	058-326-1133	神宮司
岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	石井
静岡県	タイトーステーション浜松有楽街	浜松市中区肴町322-18	053-453-1608	西垣
静岡県	ポート24 浜松店	浜松市西区坪井町4183-1	053-440-5588	柴田
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	伊藤
愛知県	タイトーステーション豊橋	豊橋市藤沢町141-4 1F	0532-29-8511	西
愛知県	LOOP岡崎店	岡崎市錦町2-4	0564-27-0375	平野
愛知県	名古屋レジャーランドささしま店	名古屋市中村区平池町4-60-14 ラ・バーモささしま1F	052-589-6561	水野
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
愛知県	レジャーランド内田橋店	名古屋市南区内田橋2-26-22 トスカ2F	052-694-6051	添谷
[illegible]	名古屋レジャーランド大高店	名古屋市緑区大高町字忠治山12-1 名古屋グランドボウル内B2	052-625-5360	藤井
愛知県	game sky	名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田
[illegible]	ポート24八事	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4	052-834-9200	高木
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	川嶋
[illegible]	スーパーヒーロー堅田	大津市真野2-31-30	077-571-1231	三前
滋賀県	アミューズメントスペース・ガオラ	滋賀県草津市野路町9-8-12	077-561-0210	清水
[illegible]	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉
大阪府	KO-HATSU	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	06-6352-3007	松井
[illegible]	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F～2F	06-6309-5125	小崎
大阪府	タイトーステーション難波	大阪市中央区難波千日前15-12	06-6641-0185	長田
[illegible]	ゲームランドACE	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	06-6623-0050	中西
大阪府	アテナ日本橋	大阪市浪速区難波中2-1-22	06-6641-7008	岡田
[illegible]	エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	嶋田
大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	高槻市高槻町13-5	072-682-3675	南本
[illegible]	あうとばぁん	東大阪市小若江3-6-15	06-6730-8118	山本
兵庫県	遊スペース マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3	078-265-5100	山本
[illegible]	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井
兵庫県	ルート3	神戸市西区伊川谷町有瀬633-1	078-975-0116	岩崎
[illegible]	アミューズメントスペースMAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本
奈良県	ゲームアイビスかしはら店	橿原市曲川町7-25-1 2F	0744-26-2203	池側
[illegible]	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	073-472-3566	木村
鳥取県	アミパラ鳥取店	鳥取市晩稲100-1 イオン鳥取北ショッピングセンター内2F	0857-38-3283	田中
[illegible]	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下間
岡山県	アミパラ テクノランド店	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	岡本
岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
岡山県	アミパラ倉敷店	倉敷市西中新田624-1 アミパラボウル1F	086-430-2111	房宗
広島県	アミパラキャッスル店	福山市東深津町4-16-25 福山キャッスルボウル1F	084-925-8867	福村
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古
広島県	アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	神嵜
広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	加藤
広島県	アミパラここじゃ店	東広島市西条町下見6-10-19 山手電機内	082-424-4747	美藤
山口県	タイトーステーションメルクス	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	083-923-1165	向野
徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	徳島市南沖洲1-93-1	088-664-0311	米津
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1F	0877-63-4333	正木
[illegible]	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好
高知県	アミパラ高知店	南国市篠原194-1	088-863-4343	高畑
福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7 OPA（ビル）	093-952-2304	松永
福岡県	ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	宮内
福岡県	タイトーステーション福岡天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	坂田
福岡県	ジーカム和白	東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄
福岡県	タイトーステーション博多パピヨンプラザ	福岡市博多区千代1-2-17	092-641-6723	佐々木
福岡県	タイトーステーションヨドバシ博多	福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシカメラ4F	092-477-3551	山際
長崎県	アミパラ佐世保店	佐世保市大塔町18-15	0956-34-8880	森山
熊本県	G'come 上熊本	熊本市上熊本2-17-42	096-323-0076	小川
大分県	タイトーステーションセントポルタ大分	大分市中央町2-1-1	097-533-2716	宮崎
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立
大分県	G-pala中津	中津市東本町4-3	0979-23-6179	上坂
宮崎県	セガワールトヒダカプラザ	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2F～3F	099-219-1526	川元
沖縄県	ゲームインナハII	那覇市牧志3-2-1	098-863-1024	田場
沖縄県	トータルアミューズメント・ガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾンムロカワ101	098-938-5682	山城

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
[illegible]	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツ1F	011-751-9772	佐藤
[illegible]	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-7-12 タベイビルB1	022-721-7375	原
[illegible]	G3ポロス秋田店	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井
[illegible]	ポロス大曲店	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山
[illegible]	つるまき	宇都宮市城東1-10-32	028-634-2839	北条
埼玉県	プレイスポットビッグワン	越谷市南越谷1-19-6	048-987-3226	石川
[illegible]	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当
[illegible]	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸
[illegible]	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川
東京都	高田馬場ゲーセンミカド	新宿区高田馬場4-5-10 1F～2F	03-5386-0127	植高
[illegible]	GAME-NEWTON大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松
東京都	GAME-NEWTON志村店	板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	若松
[illegible]	富士見台ゲームパーク	練馬区貫井1-5-1	03-3825-7897	吉井
神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田
[illegible]	新潟POPY	新潟市江南区山二ツ649-1	025-286-0763	種村
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン2F	058-326-1133	神宮司
[illegible]	ユーファクトリー安城店	安城市住吉町5-13-37	0566-96-0700	大鷹
愛知県	スペースシャトル塩釜口店	名古屋市天白区塩釜口2-414	052-833-4561	田村
[illegible]	プレイハード50春日井店	春日井市不二ガ丘1-36 不二ガ丘ハイツ1F	0568-52-8240	宇田
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉
[illegible]	KO-HATSU	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	06-6352-3007	松井
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F	06-6645-7692	石渡
[illegible]	コスミックプラザABC	寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	米崎
大阪府	あうとばぁん	東大阪市小若江3-6-15	06-6730-8118	山本
福岡県	ジーカム和白	東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄

お知らせ

今月は、闘劇予選開催店舗実施予定リストの掲載に留め、スケジュールの記載はしていません。事情は察して頂けると思いますが、予選にエントリーされた店舗のすべてに連絡が付いてないのです。そうした部分で調整が遅れています。また、上記リストも「エントリーに準じたもの」ですので、震災後の影響から開催を見合わせる店舗が出てくるかもしれません。そのあたり、引き続き調査・調整を行ない、スケジュールや変更などは、速やかに公式ホームページで掲載していく予定です。

なお、闘劇2011地方予選の開始は、いちばん早いスケジュールで、4月29日から開始予定です。次号発売時には開始しておりますので、公式ホームページでのご確認をお願いします。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモアの見逃せない最新情報をお届けする当コーナー。今回は発売間近のPSPソフト「SNKアーケードクラシックス ゼロ」の収録作品にページ拡大版で迫る! 読んでプレイすれば、君もSNK博士に!?

2大有名シリーズをこのソフトで遊びつくす!

SNK Arcade Classics 0

20ものSNKオールドゲームを収録した『SNKアーケードクラシックス ゼロ』だが、その中からまずは『KOF』の人気キャラ・ラルフとアテナのデビュー作と、その続編作品を紹介! 『KOF』で初めてこの二人のファンになったという若きプレイヤーの皆さんには、ぜひこの機会にその過去を体験し、彼らの魅力を再確認してほしい!

SNK ARCADE CLASSICS 0(ゼロ)

■対応ハード	: PSP
■メーカー	: SNKプレイモア
■ジャンル	: バラエティ
■発売日	: 2011年4月21日
■価格	: 5,040円(税込)
■CERO	: B(12才以上対象)

怒 IKARI

ラルフ大佐の、生身でのデビュー作(実はこれ以前に『T・A・N・K』で戦車に乗っていた)がこの『怒』。敵地を突破し脱出するのが目的だが、武器のマシンガンと手りゅう弾にはいずれも弾数制限がある。道中のアイテムでまめに補給と強化をして、弾を切らさないように!

戦車はほぼ無敵!

戦車には重なって手りゅう弾ボタンを押せば乗ることができ、この間は敵の銃弾に対して無敵! ただし敵の手りゅう弾や地雷、ミサイルのダメージや時間経過でエネルギーがゼロになると爆発するので、エネルギーが残り1～2になったら急いで脱出しよう。

大型の敵は手りゅう弾で!

大型の敵は手強い上、手りゅう弾でしか倒せないものもいる。手りゅう弾連射での速攻破壊を目指そう。手りゅう弾は左手で投げるので、狙いがずれないように注意!

怒号層圏 DOGOSOKEN

武器の弾数はすべて無限!
駆使して怪物をなぎ倒せ!

『怒』と違って武器の弾数は無限だが、敵の怪物がかなり複雑な動きをするのが特徴。障害物を破壊して手に入る武器アイテムを忘れず回収していこう。広範囲の敵や障害物を破壊できるバズーカや、敵弾を反射できる剣がオススメの武器だ。

このソフトでは二人同時プレイができないため、ラルフは常に孤軍奮闘。敵の数が多いので、無限の手りゅう弾を惜しまず使っていこう。異次元空間への入り口は厄介だが、ピンチの際は跳び込めばその場を逃れられる。

剣を使いこなせ!

剣は回して振ることで、敵弾を反射できる強力な武器。使いこなせば、ラクに進めるぞ。

IKARI III THE RESCUE

前の二作と異なり、素手のパンチやキックが攻撃の基本となる本作。通常の敵もまたほとんどが素手で、近づいただけでつかまれたり、攻撃の判定が広かったりと、かなり厄介だ。常に動き回り、相手に攻撃させないように!

攻撃と移動が同時にできるジャンプキックは、威力や攻撃判定の面でも優秀。道中で連発しよう。

ATHENA

武器や防具でアテナを強化！装備探しが冒険の基本！

一見シンプルなアクションゲームに見える本作だが、敵の動きが早く攻撃も容赦がないので、早めに倒せる強力な武器と堅固な防具が必須となる。これらのアイテムの入手場所を覚えるのが攻略の第一歩だ。

まずは装備を！

武器は敵から、強化アイテムや防具は岩の中から入手できることが多い。最初（上写真）はこん棒やハンマーを入手し、岩を壊してアイテムを探そう。あとは剣を持つ敵（右写真）を倒して剣を手に入れるのが基本。

レッドソードはどんな敵にも有効！

剣の第三段階レッド・ソードは、弾で遠距離を攻撃でき、岩も一振りで破壊できる強力な武器。ただし剣は第一段階ではかなり弱い武器。武器レベルアップアイテム（青い闘士の指輪）の位置も覚えておきたい。

装備はあまり変えないように！　武器を変えると、それまでの強化はリセットされる。再強化のめどが立っていないなら、むやみに場面ごとに武器を変えないように！

PSYCHO SOLDIER

サイコボールで強敵撃破！敵に囲まれると危険!?

サイコソードを探せ！

壁の中に隠されているサイコソードは密着すれば壁をすぐに壊せるのでアイテム探しにも役立つ。60回ほど振るといきなり壊れるので注意。

ステージの階層をほぼ自由に移動できるため難度は低めだが、前作『アテナ』同様、道中の壁やタケノコを壊してアイテムを回収するのを忘れずに。周回するサイコボールは敵弾への盾になるが、過信は禁物だ！

ピンチな時こそサイコボール！

大型の敵を倒したい時は、惜しまずサイコボールを発射！　発射する瞬間は無敵状態なので、回避手段にも使える。こまめにアイテムで補給すれば、残弾も気にならないはず！

火の鳥は実は使いづらい？　[illegible]イコボールがゼロに！　本ソフトでは二人プレイでの援護ができないので注意したい。

広報さんが聞いたり語ったり yuzukoの部屋 拡大版

第24回

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナーは、いつもよりワイドになった拡大版でお届け！　いつも以上に張り切っていっぱいお知らせをしちゃいますっ!!

まずこの場をお借りして、お伝えさせていただきます。去る3月11日に発生した東日本大震災の被害により亡くなられた方々のご冥福をお祈り申し上げますとともに、そのご遺族、被災された皆様に対し、心よりお見舞い申し上げます。また、一刻も早い復興を願ってやみません。

皆さん、一緒にがんばっていきましょう!!

さて、先月に引き続き、PSP専用ソフト『SNK ARCADE CLASSICS 0』をご紹介いただいているわけですが、スペシャルコンテンツとして、ブログパーツを3種配信しています。

- 「怒」シリーズ3タイトル（『怒-IKARI-』『怒号層圏』『IKARI Ⅲ -THE RESCUE-』）バージョン
- 「アテナ」シリーズ2タイトル（『アテナ』『サイコソルジャー』）バージョン
- 撃ち返し弾の元祖『サスケVS コマンダ』含むシューティング7連発）バージョン（その他STGタイトルは『T・A・N・K』『ASO』『原始島』『バミューダトライアングル』『ヴァンガード Ⅱ』『HAL 21』）

ブログパーツは公式サイトのこちらから！
http://game.snkplaymore.co.jp/official/ac0/index.html#bparts

それから、80年代という時代にタイムスリップして——。収録タイトルの原点に迫る企画映像をSNKプレイモア公式 ゲーム情報チャンネルにて3種配信中です。第1弾は1986年に稼働した、アクションゲーム『怒-IKARI-』。第2弾は1987年に稼働の、歌付きBGMを初採用した画期的なアクションゲーム『サイコソルジャー』。第3弾は1980年に稼働。主人公サスケに襲いかかってくる忍者軍団を撃ち落とす、風変わりなアクションシューティング『サスケVS コマンダ』！

いずれもオリジナルのアーケード版を紹介した映像になっています。まだの方はぜひチェックしてみてくださいね。
http://www.youtube.com/user/snkplaymoregame

ほかの収録タイトルも すべて楽しむために!!

前ページまでに紹介した有名5タイトルのほかにも、『SNKアーケードクラシックス ゼロ』には15本ものレトロゲーム作品が収録されている。見たことも聞いたこともない……という人も、ぜひ尻込みせずプレイしてみてほしい。シンプルだからこそ、今のゲームにも脈々と受け継がれている「アーケードゲームの面白さ」の基礎が、その目と肌で直に感じ取れるはずだ。

これらの収録レトロゲームについての概要と、楽しむためのポイントを、以降一挙に解説していこう！

ギャラリーモードのイラスト67点は、最初から閲覧できる。昔を知る人はこれを見て当時を思い出せば攻略パターンも思い出せる？

残り4タイトルについてはP090から詳しくご紹介!

1983 Marvin's Maze

パワーカプセルをゲットせよ!

主人公マービンが敵（ロボノイズ）と接触するとミスとなるため、ステージ端のリフトや、マービンだけがその場所の連結を切り替えられるトリック（色違いの床）を利用して逃げ回りつつ、ドットやパワーカプセルを回収しよう。パワーカプセルを回収してマービンが赤色になっている間は、敵を貫通するマービンパワーを撃ち出してロボノイズを倒すことができるので、いざ反撃開始だ!

光っているのがパワーカプセル。ロボノイズを一撃でまとめて倒すと、得点が跳ね上がるぞ。

1984 VANGUARD II

ジョイントを探して最短攻略を目指せ!

全方向スクロール型という、最近では珍しいタイプのシューティングで、対空、対地のショットを使い分け、巨大な敵基地の中枢を破壊するのが目的。敵基地は多くのブロックで構成されており、各ブロックを繋ぐジョイントを破壊したり、そのブロックの地上物（ポッド）を破壊したりして基地全体を沈黙させてからでないと、基地中心部を破壊することはできない。

闇雲に飛び回っても、敵から攻撃され続けるだけ。まずはジョイントの破壊が最優先だ。

1985 HAL 21

ヤツを倒すには中心部を狙うしか!

オーソドックスな縦スクロールシューティングで、対空と対地の攻撃で迫る敵を撃破していく。地上にあるEパネルを五つ集めると20秒間無敵になれるほか、現代の弾幕シューティングゲームほどではないが、敵弾の数が多く、弾のスピードもかなり遅めなのが特徴だ。また空中の敵はもちろん、地上の敵にも自機が接触するとミスになるものがいるので要注意！

「最強敵合体戦艦」というすごい名前のこの敵は、中心部を対空攻撃で狙い撃て!

1987 TOUCH DOWN FEVER

とりあえず連打だ!

アメフトが題材ということでルールが難しそうだが、選手のフォーメーションは自動で変わるので、プレイヤーはボールをひたすら操作できる選手で追いかけていけばOK。パスをする前は、必ず投げたい方に向いているかを確認しよう。

攻撃時はボタン連打でボールを持つ選手の移動速度が上がる。ただし守備時は連打での速度アップはない。

1987 ゲバラ

革命はかくも厳しい!?

『怒』と同様のマルチスクロールアクションシューティングゲームだが、『怒号層圏』と同じくメインの武器に弾数制限は無い。その敵の巧妙な配置、数、攻撃精度とすべてがトップ級の難度で、1面ですらやり込まないと常人では突破不可能かも!? 特に高低差のある場所にいる敵にはマシンガンが届かないので、飛ぶ軌道にクセがある手りゅう弾をうまく当てるしかない。

捕虜を助ければ弾が補給できるが、敵弾で倒されたり誤射したりしたらアウト。厳しい!!

1988

GOLD MEDALIST

連打だけでは勝てない!?

1988年のソウルオリンピックを題材としたスポーツゲームだが、全競技をクリアすればさらに次のバルセロナオリンピックに出場できるので、ぜひこれを目指してほしい。各種目ともにボタン連打でスピードやパワーをアップしつつ、別のボタンを使って選手の動きを制御するという操作が基本なので、連打に気を取られると制御に失敗し、ひどい記録が出ることに……。

ひたすら連打するところから、精密な制御へ。この切り替えがうまくできるかがカギ。

1988

脱獄

敵が多い上に強い!?

アーケードに数ある横スクロールアクションゲームの中でも、トップクラスの難度を持つタイトル。ライフは各ステージのクリア時まで回復できないので、とにかく慎重に戦おう。特に後半面の敵は移動速度が速い上に、こちらの弾数が少ない貴重な銃の攻撃ですら避ける場合がある。ジャンプ中は敵の動きが止まるのを利用して、ジャンプキックを活用していこう。

とにかく敵の数が多く、前半面もほぼ全域が危険地帯。うまく誘導し、1体ずつ倒せ!

1989

オプションを使いこなせ!

敵がすべて恐竜という変わり種の横スクロールシューティングゲームで、敵弾を一定数防いでくれるオプション機をどう使っていくかが攻略のポイントだ。ボタンでオプションの位置を切り替えると、その位置に対応した種類の援護攻撃を出すようになるので、盾として位置を調整して使うもよし、攻撃の種類で位置を選ぶもよし、場面ごとにうまく使い分けよう。

オプション機はアイテムで強化できるが、壊れてしまえばそれまで。計画的に使おう。

1989

SUPER CHAMPION BASEBALL

操作はシンプル、中身はリアル!

内容は王道の野球ゲームだが、攻撃時、守備時でまったく異なるカメラワークや、画面から飛び出さんばかりに打ち上げられる打球など、演出面においては20年以上前のゲームとはとても思えない名作。海外版なので表示文字はすべて英語だが、複雑な操作は無いので、だれでも気軽に遊べるはずだ。

この通り、攻撃時と守備時では画面視点位置も変わる。選手の動きもかなりリアルだ。

1989

敵のタフさに負けるな!

いわゆる「対戦格ゲー」のスタイルとは少し形式が異なるものの、かなり高い完成度を誇る格闘アクションゲームで、二人の使用可能キャラは大きく性能が異なり、独自の連続攻撃も持っている。ただし敵の体力が非常に高い上に画面上には格ゲーのような敵の体力ゲージがなく、倒すには敵の特徴を掴み、根気よく有効な攻撃を繰り返すのが一番だ。

パンチやキックは、出すときに高速で移動できる。うまく利用して長期戦を制そう。

1989

SAR SEARCH AND RESCUE

緊急回避とタメ撃ちが鍵

宇宙船内にはびこる謎の怪物や宇宙生物、暴走する警備ロボットなどを倒して進むマルチスクロールアクションゲーム。この作品も『怒』の流れを汲むキャラの旋回が可能なタイプのゲームだが、アイテムで切り替えられる3種類の武器と、それぞれのタメ撃ちを使い分けられるかどうかで難度がまったく違ってくる。どの場所でどの武器を使うか、パターン化しよう。

タメ撃ちのほか、横っ飛びですばやく移動する緊急回避もすぐ使えるように練習だ。

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第二十三回

ASW風林火山

今月の「風林火山」は描き下し満載の店舗特典用イラストを中心にお届け。今年も始まったメーカー公認大会情報もチェック!!

特別企画! 『BBCSII』家庭用の店舗特典用イラストを公開!!

メディアランド

(描き下しテレホンカード)

メディオ!遊コン

(描き下しテレホンカード)

アニメイト

(描き下しテレホンカード)

いまじん　マジカルガーデン

(描き下し図書カード)

ソフマップ

(描き下しテレホンカード)

メッセサンオー

(描き下しテレホンカード)

アニブロ／ゲーマーズ

(描き下しテレホンカード)

eWonderGOO

(描き下し B2 タペストリー)

あみあみ

(限定図書カード)

3月31日発売の『BBCSII』PSP、3DS版の店舗特典として配布されるグッズ用イラストたち。これらの特典は数が無くなり次第、配布終了となる。欲しい人は速攻でお店に確認してみよう!

ぷれいぷろーまんが 略して ぷるまん

恐らくフィクションです

『BBCS II』メーカー公認大会開催店舗を募集中!!

現在、『BBCSII』公式ホームページにて、本作のゲーム大会開催店舗を募集している。開催概要などを所定のWEBより申請することで、公式サイトにて大会の告知や結果が掲載されるだけでなく、メーカー公認大会キット(大会タペストリーや賞状、参加者用の景品など)が配布される。なお、応募期間は2011年8月10日まで。詳しくはhttp://blazblue.jp/shop/index.htmlをチェック!

EXAMU-EXTRA! Vol.23

エクサム エクストラ!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY 水波わこ パートナーと力を合わせてがんばろー!! いろんな組み合わせを楽しんでくださいね!

アルカナハートモバイル更新情報!

大人気「アルカナハートモバイル」にプレミアムコースが実装! 毎月ポイント以外にも、アルカナをモチーフにしたプレミアムアバターや、継続期間に応じた戦闘背景のプレゼントも! 現在、三日間のお試し無料キャンペーンを実施中なので、この機会にぜひ体験してみよう!

プレミアムコース継続期間によって手に入る戦闘背景。好みのステージでカードバトルを盛り上げろ!

アルカナがモチーフにされたプレミアムアバター。見た目だけでなく、ステータスも強化できるぞ!

4月の描き下ろしイラストではあかね&なずなが登場! 春といえばやっぱりお花見ですね♪

AOU2011アミューズメント・エキスポでのプレイアブル出展が大好評だった『AQUAPAZZA』。今月も引き続きアクアプラス鷲見さん×エクサム林さんの開発者コメントをお届け!

コスプレイヤーさんがお出迎え!?

AOU2011アミューズメント・エキスポのタイトーブース内に設置された『AQUAPAZZA』ブースではコスプレイヤーの方々がお出迎えしてくれたぞ!

初めてプレイアブルな実機を触れるチャンスとあって、ブース内からあふれんばかりの長蛇の列が。プレイヤーもギャラリーも画面に釘付けだった!

アクアプラス×エクサムコメント後半戦!

──キャラクターの選考はどちらが主導で決めたのでしょうか?

林 そこはお互い相談の上で決めました。

鷲見 そうですね。お互いの希望や要望を考慮しつつという感じで。

林 格ゲー的なバランスやキャラのタイプはもちろん、キャラクターや作品の人気など、いろいろな兼ね合いをとって考えております。

──キャラクターの技やアクションを作成するに当たり、アクアプラスさんからエクサムさんに何かご要望はだされたのですか?

鷲見 いや。そんなにたくさんは出してないですね。エクサムさんの方で各キャラクターたちをかなり理解していただいており、私たちが「このキャラはこういう動きをするだろう!」というのが、反映されていたのですごく助かりました。アクアプラスファンの方々にも納得してもらえるアクションになっていると思います。

林 うちのスタッフの中にもアクアプラスファンが多いので、逆に入れたい要素があり過ぎて困ってたくらいです(笑)。

──それでは最後に一言いただけますでしょうか。

鷲見 稼働後にはどこかのゲームセンターで対戦しておりますので、手加減をよろしくお願いします(笑)。

林 NESiCAカードに対応しているので、ぜひカードを作っていただき、日々ゲームセンターに通ってもらいたいです!

P024では「アクアパッツァ」の最新情報&AOU出展バージョンのインプレッションも紹介!

五戦目　『東方非想天則』始動

公式ランバト「ハイドラGP」を中心に、エコールの最新情報をお届けする本コーナー。今回は東京で開かれた大規模プレイヤー大会と、そしていよいよ始動『東方非想天則』のイベントのWレポート。「ハイドラGP」はさらに熱くなる！

ハイドラGPの新種目『東方非想天則』プレイベント開催

ハイドラGPメルブラ選手権に続く新種目は『東方非想天則』に決定した。そして、最初のイベントが3月5日にクリムゾンスタジオで開催されたぞ。クリムゾンスタジオは、音楽制作、声優のボイス収録のために新しく作られたものだ。

お披露目！ ここがエコールの「クリムゾンスタジオ」！

クリムゾンスタジオではハイドラGPの特別大会も開催予定。

参加者は、オンライン、オフラインの強豪プレイヤーや、大会運営経験者、熱心なプレイヤーなど多岐にわたり、スタジオ内で対戦したり、今後の『東方非想天則』選手権開催のために熱のこもった議論が行なわれた。『東方非想天則』選手権の動きに、乞うご期待！

アーケード筐体で動く『東方非想天則』

『東方非想天則』を知ってるかぁ 次の種目は『東方非想天則』だよ！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋 より

エコール公式ランキングバトル、開催中！

「関東最強決定戦4」優勝者決定！

エコール公式ランキングバトル（ランバト）「ハイドラGP」。数々の大会が開かれる中で、関東エリアの中心となるイベントが「関東最強決定戦4」だ。これは「ゆず爺」さんが主催しハイドラGPが協賛するメルブラ3on3大会である。その「関東最強決定戦4」の本戦が2月20日、高田馬場ゲーセン・ミカドで開催された。

昨年11月から2月まで、予選・本戦を合わせると全15大会にも及んだこの長き戦い。本戦では100人を超えるメルブラプレイヤーが集結し、腕を競い合う中、頂点に立ったのは、「かんな」選手（リーズ）、「キリヤ」選手（シオン）、2月6日の「ハイドラGP冬祭り」でも優勝している「はれ」（さつき）選手の3人によるチーム「リビングデッドの叫び声」。優勝おめでとう！　そして「ゆず爺」さんも、お疲れ様でした！

左から「キリヤ」選手、「かんな」選手、「はれ」選手

大会主催者「ゆず爺」さんからのコメント

優勝争いは大将戦最終ラウンドまでもつれ込む接戦で非常に盛り上がりました。ハイドラGPを含めメルブラの大会が盛り上がってくれるとうれしいです。

「関東最強決定戦 4」　http://ks4.sukidayo.jp/

ハイドラGPの店舗大会優勝者の写真をピックアップしてお届けするぞ。今月の店舗大会の猛者たちは次のメンバーだ。

1月15日「セガワールドヒダカプラザ」大会（Rd.78）
トラブル選手

1月30日「プレイランドエフワンR」大会（Rd.82）
まだらめ選手

2月13日「GAME41」大会（Rd.113）
KDB選手

3月5日「アテナ日本橋」大会（Rd.138）
ユウ選手

カムカム　クルムシ二等兵 5

リアルタイム更新だぜ。

メール便は便利だぜ。

ゲーセンに住み着く計画は無理っぽ。

ハイドラGP公式ページはこちら！　http://hydragp.info/

発行:エンタープレイン
●〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話 0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

先生、なんでそんなに些細なことですぐ残機が減ってしまうん……？聞いてくれるな、それは……おれがスペランカー先生だからさ。

もし、スペランカーがセンセイだったら!?

無駄（失礼）なまでに豪華な声優陣も共演!

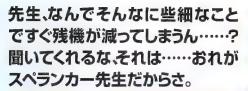
ナレーション CV:若本規夫

アイレムソフトウェアエンジニアリングの公式ホームページで10年以上も連載していた人気4コママンガ『スペランカー先生』が、まさかのアニメーションDVD化。原作のウリであるシュールな雰囲気を、テンポの良いアニメーションで絶妙に味付け。そして、脱力系の作品と思いきや、キャラクターを演じる声優陣は杉田智和、植田佳奈、そして、ナレーションは若本規夫という超豪華メンバー。制作陣一同、暴走気味の「本気」で挑んだ作品となっている。スペランカー先生はそのひ弱さからすぐに死んでしまうが、すぐに蘇る。その不屈の精神力に、学ぶものは……無い！

体育教師 CV:黒田崇矢

スペランカー先生 CV:杉田智和

他校不良 CV:日野聡

女子生徒 CV:鹿野優以

あのぉ……なんかスペランカー先生が猫に襲われてるみたいなんですけど!?

市来（兄） CV:市来光弘

いつものことだっつーの

女先生 CV:植田佳奈

大丈夫、残機が1機減るだけですよ

猫も気になるスペランカー先生!?

豪華特装版をチェック!

本作の「特装版」には杉田智和、植田佳奈、市来光弘、鹿野優以の四人のフリートークを中心とした特典CDとそのトークをより面白くするリーフレットを同梱。特典CDでは、四人の意外なゲームの腕前も明らかに……。Tシャツやオリジナルキャラクターをデザインしようと試みるコーナーなど、センスが爆発する模様も必聴！

ゲーム好きの四人が『みんなでスペランカー』をプレイする様子も収録！

eb! enterbrain

あの世界一虚弱で無謀な探険家が
高校教師となって、ついにアニメ化!!

特装版には特典CD封入!!

杉田智和・植田佳奈・市来光弘・鹿野優以の豪華声優4名がスペランカーについて熱く語る特典CD(60分)が付録!!

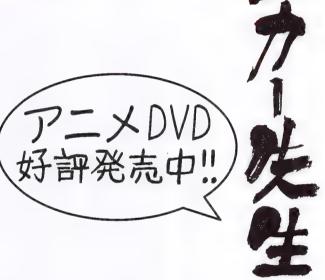
杉田智和

植田佳奈

市来光弘

鹿野優以

特装版 3,990円(税込)
(本編30分+特典CD60分)

通常版 2,940円(税込)
(本編30分)

キャスト
スペランカー先生:杉田智和
女先生:植田佳奈
体育教師:黒田崇矢
他校不良:日野聡
男子生徒:市来光弘、宮坂俊蔵
女子生徒:鹿野優以
ナレーション:若本規夫
他

1985年にアイレムから発売されたファミコン用ソフト『スペランカー』の最弱キャラクターをモチーフに、公式サイトで連載されていた4コマ漫画『スペランカー先生』。2009年に単行本にまとめられましたが、ついにアニメとなって登場!!

ちょっとしたことで死んでしまう高校教師・『スペランカー先生』が、文字通りの命を賭けた熱血指導を行う摩訶不思議な学園ストーリー。杉田智和・植田佳奈・黒田崇矢・日野聡など、ムダに豪華な声優陣が『スペランカー先生』の世界に見事フィット!! 特装版には、出演者の中でもゲームを愛してやまない4名が『スペランカー』やレトロゲームについて熱く語る特典CDを同梱。

原作本 絶賛発売中!! スペランカー先生 ~アイレム発 特撰ふる里4コマ小唄~ 価格:893円(税込)

発売元:株式会社エンターブレイン
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
販売元:株式会社ポニーキャニオン

グループ機能によってプレイヤー間のコミュニケーションが大幅に進化した本作。今回はグループの作り方や参加方法、Cooperation Challengeに関する情報をお届けするぞ。

GuitarFreaksXG2 Groove to Live
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン＋ピックレバー
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

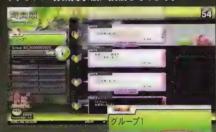
DrumManiaXG2 Groove to Live
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド＋2フットペダル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

グループ機能でギタドラ仲間を見つけよう！

本作最大の注目ポイントでもあるグループ機能。すぐ近くに仲間がいなくても、日本全国にはたくさんの仲間がいる。そこで、ギタドラ公式スペシャルサイトにあるグループメンバー募集掲示板を利用しよう！　そのための準備として、ここではグループの作成手順とほかのグループへの参加手順を紹介するので参考にしてほしい。

ギタドラスペシャルサイトURL
http://www.konami.jp/bemani/gfdm/gfdmxg2/

●グループを作る

グループの作成はゲーム内でやる必要がある。ゲームをスタートしたら、「新規グループ」を選択してグループ名を入力。これで新たなグループが作成完了。あとはグループIDを控えておき、グループメンバー募集掲示板に投稿してみよう。

グループIDは"Community Log"で確認できる。グループ名の下にある"Group ID"の横の数字がそれに当たる。数字をすべて控えておき、これをほかのプレイヤーに教えよう！

●グループに入る

グループに入るには、グループIDを教えてもらうか、グループメンバー募集掲示板で入りたいグループのグループ名とグループIDを控えよう。それを使ってゲーム内で参加手続きをすればOKだ。

「グループ参加」を選択し、次の画面で「グループを指定して参加」を選ぼう。

控えたグループIDを筐体のテンキーで入力。これでグループに加入できるぞ。

Cooperation Challengeに挑戦しよう！

グループメンバーが一丸となって楽しめる要素のひとつ、「Cooperation Challenge」。これは、設定されている条件をメンバー全員でクリアすることが目的となっており、見事達成するとグループ全体にいろいろな特典が与えられるのだ。下に開催中のイベントの一部を挙げたが、今後どんどん新しいイベントが追加されていく予定だ。

イベント名	イベント内容
[illegible]	『PERFECT』を（GF：13,000回、DM：25,000回）出せ！
jubeat XG	強制『jubeat knit』カスタム状態で『jubeat knit』に収録されている楽曲を50回クリアせよ！
[illegible]	50回チャレンジに成功せよ！
[illegible]	『別れ』に関連した指定課題曲のいずれかでクリア50回を目指せ！
[illegible]	メンバー全員でMAX COMBOの合計（GF：21,097、DM：42,195）を目指せ！
Groove to Live	強制『ペリドット』カスタム状態で（GF：10,000回、DM：20,000回）『PERFECT』を出せ！

イベントのひとつ、「jubeat XG」。これは強制的にノーツが「jubeat knit」カスタムになるのが特徴。達成した際の特典も表示されるぞ。

イベント参加中のプレイでは、楽曲プレイ中にイベントの達成度がわかるようになっている。これで今、自分がどのイベントに参加していて、どの程度の達成度かが一目瞭然だ。

LivePointで解禁！

本作にはLivePointというポイントが存在し、このポイントが一定数溜まると楽曲やプレイヤーアイコンなどが解禁していく。LivePointは難易度に関係なく好成績を残すことで多くのポイントが獲得できる。また、Community Logからのチャレンジに成功することでボーナスが得られるので、チャレンジには積極的に挑戦してみよう。

[illegible]ンバーに差をつけよう！

XG2稼働記念！ 短期集中連載

Groove to Live スペシャルリレーインタビュー

★★

肥塚良彦

コナミデジタルエンタテインメント ビーマニプロダクション所属。ギタドラシリーズには初期のころからコンポーザーとして参加。本作ではサウンドディレクターを務める。

今までの概念にとらわれない新しい感覚での制作！

――XG2における全体的なサウンドコンセプトはどのようなものなのでしょうか？

肥塚 サウンドコンセプトに関しましても、XG2のサブタイトルと同様に「Groove to Live」ということで進めてまいりました。

簡単に言うとあたかもLive演奏しているかのような「ノリ」を体感できるもの……。単に速かったりテンションが高い曲という意味ではなく、それぞれの曲のノリやテンポ感を体で感じられるようなものに仕上げ、また、楽曲それぞれのノリを活かせるような譜面も念入りに作成いたしました。

――XG2では版権曲の収録数が増加していると感じましたが、ギタドラチームの中で、または肥塚さんの中で何かお考えがあったのでしょうか？

肥塚 考えというものは特にありませんでしたが、サウンド面では私、総合面ではmitoさんが今回から指揮をとることになり、せっかくの転機なので今までの概念にとらわれることなく新しい感覚で制作を進めたかったのです。

そんな中で版権曲も、まずはチームメンバーから候補を大募集し、そこからさらにmitoさんと私でかなり念入りな選曲をいたしました。その結果欲張ってたくさん収録できた――[illegible]ざいます（笑）。予算などは全く気にせず、あとで怒られましたけれど……（笑）。

――XG2では演出面でかなりの強化が施されていますが、サウンド面で強化された部分はどんなところでしょうか？

肥塚 従来は楽曲が始まって終わるまで一定の画面演出でありましたが、今回からは楽曲ごと、楽曲のパートごとに演出が変化する仕掛けを入れております。例えばイントロ～Aメロまでは通常の画面演出ですけれど、サビに入ったら派手な演出に切り替わる……などです。

あ、サウンド面の強化とはちょっと話が違いましたね!? サウンドと画面演出の相互強化といった感じでしょうか？

――サウンド面を全体的に見て、とくに気を遣った部分や、こだわった部分などはどこでしょうか？

肥塚 多数あるオリジナル曲のいくつかを発注する際に、おなじみのコンポーザーに「お題目」を決めさせていただきました。そのお題目とは「○○さんの曲だとバレないぐらい、今までとは違った感じの曲にしてください。」というものでございます。楽曲に関しても新しい風を入れたかったためですが、担当の○○さんたちはかなり苦労していた模様です（笑）。

あと純粋なサウンド面に関しまして、XG筐体はパワー充分なので特に気を使うこともなく、安心して調整できました。この辺りの音響面も「Groove to Live」を手助けする要素になっていると思います。これはお店でしか体感できないポイントですね。

――今作で肥塚さんが制作、または関わられた曲について、曲のコンセプトや聴きどころ、こだわった点などをお教えください。

肥塚 私が作曲を担当したのは「Pink Bird」、「Adrenaline」、「ダイヤモンドロマンス」の三曲になります（今のところ!!）。一般の楽曲と違い、せっかくゲーム用の曲ということで、どれも構想段階から譜面を意識して作りました。いつもそうなのですが今回は特にこだわりましたね。

この辺りがギタドラミュージックを作る上でのだいご味というか楽しみだと思います。この三曲はそれぞれ、インスト、男声ボーカル、女声ボーカルの曲ですが、いずれもコンセプトである「Groove to Live」を反映できたと思っております。

――このほかの新曲で、今まさに旬なオススメ楽曲は、「Jailbreak」あたりでしょうか？

「Jailbreak」はXG2の稼働直後から実施されている「APPEND FESTIVAL」というイベントで解禁された曲でございます。ギタドラシリーズおなじみのコンポーザーKozo Nakamuraさんの楽曲です。メチャメチャカッコイイのでオススメでございます。『jubeat knit』での「Jailbreak」もイイですが、正直ギタドラでの「Jailbreak」の方がイイと私は思ったり……jubeatスタッフには内緒にしておいてください（笑）。

ゲームセンターで新しい発見をしてください！

――稼働も開始し、今後いろいろなゲーム内イベントが開催されていくと思いますが、サウンド面でイベントに関するお話などが可能でしたらお願いします。

肥塚 サウンドだけでのイベントというのは難しいのですが、やはり徐々に解禁されていく楽曲に注目していただきたいです。あんな曲やこんな曲……まだまだありますので、頑張って続けてプレイしていただければと思います。また、今回から始まったグループ機能にサウンドスタッフも何がしかのかたちで参加していきたいなと考えております。

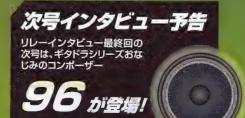
――最後に、読者の皆さんに対してひとことお願いします。

肥塚 読者のみなさんへ。いつもありがとうございます。こういったインタビューコーナーにお招きいただけたこと光栄に思います。ただ、いつも気を使うのが……なんと言いますか、雑誌の発売日⇔曲の解禁日の前後を気にして発言しないといけないというところです（笑）。まだまだ、このXG2で伝えたいマル秘情報はたくさんあるのですが、現時点では言えないのが残念です。今回はざっくりとXG2について紹介させていただきましたが、また時が経ては今回言えなかったことを、少しずつでも紹介させていただければと思っております。

まずはみなさんの足でゲームセンターに通っていただき、その目で新しい発見をし、その手でプレイして楽しんでいただくほかありません（笑）。退屈はさせないように作ってありますので、ぜひ楽しんでいただけるとうれしいです。よろしくお願いいたします!!

新しいポップンは人気キャラたちが大活躍

HELLO!POP'N MUSIC
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：—

新型BEMANIシリーズ『HELLO! POP'N MUSIC』が稼働開始。今回はファン垂涎の魅力的なシステムを余すこと無く紹介!!

シンプルでわかりやすいゲーム性

『HELLO! POP'N MUSIC』は音楽に合わせて降ってくる音符（ポップくん）をたたいて演奏するゲーム。操作するボタンが四つのみと少なく、ゲームクリアに必須なゲージ量も緩いため、本家『POP'N MUSIC』に比べ簡単な仕様になっているのが特徴だ。

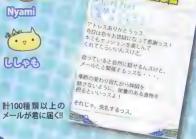
プレイ中はキャラクターたちが楽器を演奏しながら縦横無尽に動き回る豪快なアニメーションが見れるほか、携帯連動などを含めたコンテンツでプレイヤーを楽しませてくれるぞ。これからBEMANIシリーズを始めたい人はもちろん、『POP'N MUSIC』の世界観が大好きな人も存分に楽しめるはずだ。さらに、ヘビーユーザー用のためにダブルプレーモードも完備。こちらは難易度が高い譜面が降ってくるように調整されているので、腕に自信があるプレイヤーは挑戦してみよう。

魅力的なキャラたちを紹介！　携帯連動でメールが届く!!

本作に登場するキャラクターはポップンシリーズを代表する看板キャラのミミ・ニャミ、シリーズ稼働当初から根強い人気を誇るバンド「Deuil」メンバーのAsh・Yuli・Smileなど全11名。e-amusument PASSを使い、携帯サイトに登録すれば、プレイ終了後にキャラクターたちからメールが届くという、ファンにはたまらない仕様も！

Smile　Yuli　Mimi　Nyami
MiLK　Auh　Lotte　ししゃも
MZD　RIE♥chan　V.B

計100種類以上のメールが君に届く!!

ときめきメーターをタメてごほうびをもらおう

ゲーム終了後にはときめきメーターが上昇。これはキャラクターとの親密度を表しているもので、一定値まで上がれば一枚イラストや解禁曲などのごほうびがもらえるのだ。今月は特別にAshのイラストを公開!!　これは携帯の壁紙にも使用できるので、ファンならゲットしない手はないぞ。なお、ときめきメーターの上昇はプレイの成績に関わらず一律20%。どのキャラでも5回プレイすればコンプリートできるので、これから始めるプレイヤーも安心だ。

新しいポップンワールドの生みの親に直撃！

ディレクター＆デザイナーインタビュー

──『HELLO POP'N MUSIC』稼働おめでとうございます！ 本シリーズを作るまでの経緯やコンセプトについてお教えてください。

masaru もともとは北米で『ポップンミュージック』シリーズを展開させるのが目的で始まりました。北米でロケテストを実施し、日本でもblogでロケテストレポなどを記載したところユーザーさんの反応が大きかったので、日本版も作ろうと企画が立ち上がりました。コンセプトは「だれでも簡単にポップンを遊べること」です。そのため、使用するボタンは四つだけ、身長が低いお子様でも画面が見やすいようにゲーム機の高さも従来のBEMANIシリーズよりも若干低くしています。

──デザイン部分でこだわった箇所はありますか？

アオニサイ ロックテイストのデザインを織り交ぜて、派手で勢いのある感じを目指しました。ステージ上で演奏しているようなライブ感を演出したくて、キャラクター全員に楽器を持たせてます。

tam 「派手に分かりやすく！」ということで、キャラクターを大きくしました。キャラクター同士の交流があるのも今回の見所です。バトルで激しくぶつかり合ったり、時には見つめあったり……と、新しくてカッコカワイイ『ポップンミュージック』になったんじゃないかな〜と思います。

──『HELLO POP'N MUSIC』ならではの注目してほしいポイントがあればお話ください。

tam コナミネットDXを使った携帯連動企画が目玉です！ ゲームをプレイするとキャラクターからメールが届き、普段は見られないキャラクターの日常エピソードなど、かなりの数を用意しています。メインキャラの友達エピソードもあるかも!?

masaru マスターアップした後でもメールの文章書いてたもんね（笑）。

アオニサイ ときめきメーターを上昇させてもらえるごほうびイラストです。楽曲を解禁する時に、キャラクターからプレゼントされるのですが、シチュエーションにこだわって描きました。ドキドキのイラストがたくさんあるんですよ！

──最後にユーザーさんに一言お願いします。

masaru ファンの方にも、初めての方にも楽しめる作りに仕上げました。ぜひ遊んでみてください。

アオニサイ ポップンファンの皆さんが嬉しくなる要素をたくさん詰め込みました。携帯コンテンツなどゲーム以外の部分も充実してるので、全キャラ制覇してみてくださいね！

tam 友達を連れて一緒に遊んでみてください。これを機に『ポップンミュージック』ワールドが、たくさんの人に広がってほしいです！

──本日はお忙しい中、ありがとうございました!!

プロデューサ：masaru　デザイナー：アオニサイ　デザイナー：tam

pop'n music 19 TUNE STREET

■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

稼働と同時に大人気だったポップンミュージックカードの第二弾がついにリリース。その一部を紹介するぞ。描き下ろしレアカードを含め、今回も魅力的なカードが盛りだくさんだ！

全カードリスト付きカードファイル発売！

ポップンミュージックカードの全カードリスト付きカードファイルの発売が決定！ ポップンミュージックカードのコンプリートを目指しているプレイヤーはもちろん、カードリストを閲覧するだけでも面白いのでポップンファンなら逃さずゲットしよう。詳しい情報はコナミスタイル専用HP(http://www.konamistyle.jp/)で掲載される予定だ。この機会に『HELLO！ POP'N MUSIC』と『pop'n music 19 TUNE STREET』のポップンミュージックカードでポップンライフを満喫しよう！

表紙イラストは完全描き下ろし！

Sota Fujimori

BEMANIシリーズをはじめ、『Winning Eleven』シリーズなどで楽曲を提供するコンポーザー。自他ともに認めるシンセサイザーマニアであり、コンポーザー業のみならず、DTMマガジンにもコラムを寄稿している。6月には三枚目のアルバムとなる『SYNTHESIZED3』の発売が決定。

DJ YOSHITAKA

『REFLEC BEAT』ゲームディレクター兼サウンドディレクター。コンポーザー部分ではアップテンポの曲からR&Bなど、幅広いジャンルの楽曲作りで多彩な才能を発揮。また、『REFLEC BEAT』に収録曲「Survival Games」ではボーカルを担当している。

隠しユニット解禁記念!

『REFLEC BEAT』スペシャルインタビュー

新進気鋭のユニット「VENUS」に迫る!!

——今回は『REFLEC BEAT』発のユニット「VENUS」のお二方にインタビューさせていただきます。早速ですが結成に至るまでの経緯について教えてください。

DJ YOSHITAKA まず『REFLEC BEAT』のコンセプトとして、ジャケット画像は楽曲を作っているコンポーザーを写そうというコンセプトがありました。ある程度開発が進んだところで、僕とSotaさんとRyu☆くんが出てないことが判明し、それなら一緒に楽曲を作ってジャケット撮影も済ませてしまおうと企画したのがきっかけです。Sotaさんが楽曲を作って、それを僕が歌いました。

Sota Fujimori ジャケット撮影が一番楽しかったよね。二人して上半身裸になって寒かったよ(笑)。

DJ YOSHITAKA 「Survival Games」のジャケット写真は二人が寄り添っているものなんですが、写真って思った以上に近づかないといけないんですよ。だから、撮影の時はSotaさんの息が聞こえるくらい接近して、お互い泣きそうになりましたね。早く終わらせてくれって(笑)。

——「VENUS」の名前の由来について教えてください。

DJ YOSHITAKA 年代を感じるネーミングとインパクトが欲しかったので、ここはやっぱり女神しかないなと。

Sota Fujimori 楽曲も出来上がって、ジャケット撮影も終わった後に、アーティスト名はどうしようかって話になり、しばらく考えましょう。とその場は落ち着いたんですが、後日会社に来てみたらアーティスト名のところに「VENUS」って書いてあってびっくりしました(笑)。

DJ YOSHITAKA かなり気に入ってるユニットなので、活躍できる場所を虎視眈々と狙っています。今は『REFLEC BEAT』だけですけど、いずれはBEMANIシリーズに「VENUS」旋風を巻き起こしたいですね。

Sota Fujimori 『REFLEC BEAT』の次回作があったら楽曲は出すつもりでいるので、みなさん楽しみにしてください。

——収録楽曲「Survival Games」と「Choo Choo TRAIN」についてお聞かせください。

Sota Fujimori 「Survival Games」は90年代に流行したようなあのユニットポップを意識して作曲しました。歌詞はYOSHITAKA君が書いてくれたんですが、レコーディングスタジオのボーカルブースに入った後に即興で作ってて驚きました。すごい才能です。

DJ YOSHITAKA 僕、歌詞を書くときは毎回こんな感じなんですよ。

——ほかの収録楽曲でも?

DJ YOSHITAKA 『REFLEC BEAT』内でいえば「Diamond Dust -Try to Sing Ver.-」もその場で歌詞を書きま

リフレク はみだし情報　4月20日に『REFLEC BEAT』のオリジナルサウンドトラックがbeatnation Recordsよりリリース決定! ボーナストラックとしてロングヴァージョン、インストヴァージョンの収録も予定しており『REFLEC BEAT』初のサウンドトラックにして約50曲以上を収録した二枚組の圧倒的なボリュームに! 予約はKONAMIのショッピングサイト<コナミスタイルhttp://www.konamistyle.jp/>にて受付中だ!!

した。「Survival Games」は最初の「without you tonight」のフレーズがパッと浮かんだので、後はそこから世界を広げていく感じでした。恋に仕事に忙しい男性を応援するメッセージを込めています。

「choo choo train」は「VENUS」を知ってもらうための仕込みですね。まさかライセンス楽曲を使って仕込んではこないだろうと思うプレイヤーが「Survival Games」が登場したときの「VENUS」を見て驚いてもらえればうれしいです。

『REFLEC BEAT』のこれから

——稼働から4ヵ月が経ち、BEMANIシリーズとしてすっかり定着したと思います。ディレクターとして今の心境をお聞かせください。

DJ YOSHITAKA　初めての機種を担当したため、期待も不安も抱え込んで仕事をしてきましたが、新規のタイトルとしては良いスタートで受け入れてもらい、BEMANIシリーズとして、一つの大きな[illegible]を残せてうれしいですね。アップデートを[illegible]Twitterなどを通して、プレイヤーからの意見が返ってくるとゲームが成長してきたなと実感が湧きます。おかげさまでゲームディレクターとしての自信もついてきました。

——コンポーザーとの対戦企画等も好評でしたね。企画を終えた感想についてお聞かせください。

DJ YOSHITAKA　『REFLEC BEAT』はBEMANIシリーズの中で唯一、二人のプレイヤーの画面が同時に出せるゲームなんですよね。それをコンポーザーとプレイヤーが一緒にプレイして楽しみを共有するのは、新しいコミュニケーションの一つかなと思います。先日東京ミッドタウンのコナミスタイルショップで『REFLEC BEAT』の対決イベントを実施しましたが、こういったイベントを介してプレイヤーさんの思い出を作れればいいですね。このとき最前列に居たプレイヤーがすごく強くて、数回負けてしまいましたが、プレイヤーが強くなるのはやり込んだ証ですから素直にうれしかったです。

Sota Fujimori　ゲームを通して触れ合える、ライブには無い体験が味わえて面白かったです。『REFLEC BEAT』は、新規ということもあって、スタートラインがみんな一緒ですし、インターフェイス部分もタッチパネルで今までにない操作感が新鮮なのもよかったと思います。後は、日本に止まらず、中国、台湾、韓国などのアジア諸国のプレイヤーと対戦できるのも熱い。ようやくジャストリフレクも打てるようになってきたので、対戦する機会が設けられれば積極的に参加していきたいですね。

——『REFLEC BEAT』サウンドトラックとSotaさんのアルバム「SYNTHESIZED3」の発売に向けて、注目のポイントを教えてください。

DJ YOSHITAKA　サントラはbeatnationレーベルから発売されるので、オリジナル楽曲はかなり気合が入っています。追加楽曲を含め、全50曲以上、二枚組みといった、まさに『REFLEC BEAT』の集大成ですね。

Sota Fujimori　「Survival Games」のカラオケバージョンが収録されているのがポイントです（笑）。いつか「VENUS」単独ライブをやって、みんなで歌いたいですね。「SYNTHESIZED3」に関しては、BEMANIシリーズ楽曲のremixをはじめ、ほかのアーケードゲームや家庭用ゲームで発表した楽曲を収録した二枚組になっています。

——最後にアルカディア読者に向けて一言お願いします。

DJ YOSHITAKA　絶賛稼動中の『REFLEC BEAT』ですが、今後も面白いことをやっていこうと思います。これから始めたい人も大歓迎なので、ぜひプレイしてみてください。今後の「VENUS」はアルバム発売に向けても活動していきます（笑）。

Sota Fujimori　『REFLEC BEAT』の対戦イベントで、みなさんとマッチングする日を楽しみにしてます。「VENUS」もオリジナル楽曲を作って盛り上げていきたいので、応援よろしくお願いします。

Sota Fujimori 3rdアルバム「SYNTHESIZED3」予約スタート!

下記のインタビューでも触れた「SYNTHESIZED3」をコナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）で予約するとPlayStation2用ゲームで発売された『NEO CONTRA』のサントラがDISC3として付いてくる。さらに、DL限定で未発表曲も配布予定だ。ファンなら予約しない手はないぞ。

NOW PRINTING

——ついに『REFLEC BEAT』新曲の追加が決定したそうですね！　配信楽曲「SEED」についてコメントをお聞かせください。

DJ YOSHITAKA　「SEED」は『jubeat APPEND FESTIVAL』で発表した「FLOWER」と対になる曲で、花と種の関係を表しています。なにかを作るにはプロセスがあり、放っていればいれば花は枯れるし、育つまで見えないジレンマや期待だったりだとかが込められています。ぜひ、二曲合わせて聴いてみてください。

SEED
DJ YOSHITAKA

近日解禁！最新情報を本誌が独占スクープ!!

楽曲&称号が追加された『jubeat knit』。
今回はその全内容を余すことなく紹介していくぞ。

jubeat knit（ユビート ニット）
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日：稼働中（2010年7月29日）
■使用基板：ー

全追加楽曲を公開！

三月上旬から開催中のBEMANIシリーズ連動キャンペーン「APPEND FESTIVAL」を皮切りに、三月下旬にもアップデートで楽曲が追加された『jubeat knit』。ここでは追加された楽曲と連動で手に入る楽曲のリストを一挙に公開。まだプレイしてない楽曲がないかチェックしてみよう。なお、連動曲については対応機種の移植曲を遊ばない限り解禁しないので注意が必要。例えば「FLOWER」を遊びたいなら、『REFLEC BEAT』で「さよならトリップ」をプレイすることが必須ということだ。

うらもからだも落花微塵／Nanako

concon／S-C-U

愛と勇気の三度笠ポン太／荒牧陽子

◆APPEND FESTIVALで遊べる連動曲

曲名	アーティスト名	プレイ条件
FLOWER	DJ YOSHITAKA	『REFLEC BEAT』で「さよならトリップ」をプレイ
Theory of Eternity	TAG	『DanceDanceRevolution X2』で「I'm so Happy」をプレイ
Jailbreak	Kozo Nakamura	『GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2』で「AREA 51」をプレイ
キルト	Des-Sana + wpt9	『pop'n music 19 TUNE STREET』で「Macuilxochitl」をプレイ
STELLAR WIND	L.E.D.	『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』で「Love ♥ km」をプレイ

◆追加楽曲

曲名	アーティスト名	曲名	アーティスト名
SOS	たむらぱん	Dough-nut's Town's Map	Plus-Tech Squeeze Box
タイムラグ	つしまみれ	MIND SHIFT	WORLD ORDER
LISTEN TO THE STEREO!!	GOING UNDER GROUND	Cake House (Korean.Ver)	ENSI LOVE
トラヴェルマシン	ヒルクライム	R.P.G. ～ Rockin' Playing Game	SuG
Sunshine Girl	moumoon	ファンタジー	世界の終わり
今すぐKiss Me	JURIAN BEAT CRISIS	CAT'S EYE	杏里
君をのせて feat.sayurina	新井大樹	うらもからだも落花微塵	Nanako
となりのトトロ feat.sayurina	新井大樹	concon	S-C-U
hammer ska	10-FEET	愛と勇気の三度笠ポン太	荒牧陽子
ニンジャマンジャパンのテーマ	ニンジャマンジャパン		

獲得条件も公開！　全追加称号リスト

『jubeat』シリーズの大きな魅力の一つである称号もたっぷり追加。その数なんと約50個！　ファンにはたまらない内容になっている。「IIDXもやってます」などの連動対象の称号は比較的簡単に取得できるので、まずは開催中の「APPEND FESTIVAL」連動楽曲を解禁させるためにも対応機種をすべて遊んでいくのがおススメだ。

ほかには、「FLOWER」の全クリア＆全FULL COMBO達成で獲得できる、今やライブでおなじみのDJ YOSHITAKAの掛け声「ベイビー？」&「ジューシー!!」のような、思わずニヤリとしてしまうユニークなものから、すべての楽曲と難易度を含めたEXCELLENT624曲達成と激ムズ条件の「完全制覇」などやりこみ要素も満載！　腕に自信があるプレイヤーはぜひともコンプリートに挑戦してほしい!!

称号名	獲得条件
カップ麺女子	クリア600曲達成
全曲 クリア 達成	クリア624曲達成
三角関係の中心	RATING B 600曲達成
伸び盛り	RATING B 624曲達成
母が絵文字を覚えた	RATING A 600曲達成
毛糸玉クリエイター	RATING A 624曲達成
実家の犬に会いたい	RATING S 600曲達成
どや顔	RATING S 624曲達成
着信0件	RATING SS 600曲達成
Sungoi Score	RATING SS 624曲達成
迷惑メール1件	RATING SSS 600曲達成
全曲 SSS 達成	RATING SSS 624曲達成
SSSとEXCELLENTの狭間で	EXCELLENT 560曲達成
ネコの手を借りてユビート	EXCELLENT 580曲達成
毛糸玉ジェネレーター	EXCELLENT 600曲達成
完全制覇	EXCELLENT 624曲達成
ソーダバー生産ライン長	FULL COMBO 560曲達成
HELL COMBU master	FULL COMBO 580曲達成
ナセ・バナルホド	FULL COMBO 600曲達成
全曲 FULL COMBO 達成	FULL COMBO 624曲達成
jubeat貯金しています	NO GRAY 560曲達成
給料日前だけどjubeat	NO GRAY 580曲達成
エアjubeatはじめました	NO GRAY 600曲達成
全曲 NO GRAY 達成	NO GRAY 624曲達成
EXCしたら結婚するんだ	ALL YELLOW 560曲達成
周波数が合わない	ALL YELLOW 580曲達成
ユビート大賞ノミネート	ALL YELLOW 600曲達成
全曲 ALL YELLOW 達成	ALL YELLOW 624曲達成
ベイビー？	FLOWER全クリア達成
ジューシー!!	FLOWER全 FULL COMBO 達成
セオリーオブTAGニティー	Theory of Eternity　全クリア達成
TAGバーウィング	Theory of Eternity　全 FULL COMBO 達成
脱獄くん	Jailbreak全クリア達成
脱獄王子	Jailbreak全 FULL COMBO 達成
ブリリアントセルティック	キルト全クリア達成
ブリリアントレンジャー	キルト全 FULL COMBO 達成
THE SUN	STELLAR WIND　全クリア達成
THE POLARIS	STELLAR WIND　全 FULL COMBO 達成
紋切り型の突っ慳貪	うらもからだも落花微塵　全クリア達成
けんもほろろの朴念仁	うらもからだも落花微塵　全 FULL COMBO 達成
ネコ目イヌ科	concon全クリア達成
フルコンコン♪	concon全 FULL COMBO 達成
スマイルポン太	愛と勇気の三度笠ポン太　全クリア達成
ラブリーポン太	愛と勇気の三度笠ポン太　全 FULL COMBO 達成
XGもやってます	XGとの連動曲を獲得
IIDXもやってます	beatmania IIDXとの連動曲を獲得
pop'nもやってます	pop'n musicとの連動曲を獲得
DDRもやってます	DDRとの連動曲を獲得
REFLEC BEATもやってます	REFLEC BEATとの連動曲を獲得

世界で一番、「ビーマニ」愛にあふれた楽園

BEAT FREAKS

ビーマニ・ファンカフェ

SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室

You Are my Wife

—お前たちはオレの嫁—

特別企画などでお休みしていた当コーナーが復活! AOU2011をはじめ、数々のイベントで圧倒的な存在感を発揮している我らが SUPER STAR 満 -MITSURU-。久々のお悩み相談もオンリーワンな回答でバッチリ解決だ!!

■ SUPER STAR の満さんにも学生時代はありましたか? 部活などやっていたら教えてください! 気になります。満さん大好き!!

(神奈川県/冷都 夏さん)

SUPER STAR：もうかなり前のことになるが、このオレにも学生時代はあった。そのごろは趣味のあう仲間と共にオンリーワンとは何かについての研究をしていたよ。

■ SUPER STAR さん特集読みました! そこでリスペクトしているバッハやシューベルトなどと肩を並べたいと思っていると答えてましたが、もしそうなったらどの曲を音楽の教科書に載せたいですか!?

(岡山県/ ONLY ONE 満さん)

SUPER STAR：そうだな……。音楽の教科書ということを考えるとハーモニーが美しい「THANK YOU FOR PLAYING」だな。ぜひピアノで弾いてもらいたいものだ。

■いろいろなコメントなどで話題に出てくる「SUPER STAR さんの出身の星」とはどんなところなんですか? また、僕たちも行く方法があるんでしょうか?

(北海道/もこもこさん)

SUPER STAR：オレの住んでいるところは地球によく似ていて、水と空気がとてもうまいんだ。オレクラスのスーパースターでなければ残念ながら行く事はできない。すまない。

■ DDR 好きの高校生です。今まではあまり積極的に前に出て行くタイプじゃなかったんですが、来年度の生徒会選挙に出ようと思っています! オンリーワンな演説をするために何かアドバイスをもらえないでしょうか!!

(福岡県/帰宅部部長さん)

SUPER STAR：演説となると自分の主張をどれだけアピールできるかが鍵だ。真面目でいてはダメだ。殻を破れ。こいつなら何か変えてくれる、どうにかしてくれるという印象を与える事ができれば必ず道は開ける。

みんなからのオンリーワンなお悩みも俺が解決するぜ!

SUPER STAR 満 − MITSURU −

Profile

出生の多くが謎に包まれた BEMANI 界きってのスーパースター。待望の 1st アルバム「ONLY ONE ACT」がコナミスタイルにて大好評発売中。

音乃の読者イラストコーナー

今回のテーマ：新生活

(神奈川県/もこノイドさん)

(大阪府/ SEN @オムさん)

(福岡県/赤松セリさん)

(東京都/かのこさん)

次回のテーマは「衣替え」です!

お便りはこちらまで! BEMANIシリーズ最新作の『HELLO!POP'N MUSIC』。みなさん楽しんでますか!? 私はししゃもさんのかわいさに夢中です♪ 久しぶりの質問コーナーでも大活躍のSUPER STARさんへの質問も含め、各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!

ついにクイズ新学期スタート!!

桜咲く春の訪れと共に、ついにスタートしたクイズ新学期。今回も仕様変更や初めての体験に戸惑っている生徒をしっかりサポートしていくぞ。授業開始のチャイムはまもなく。遅れないように!

クイズマジックアカデミー8
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン対戦クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

『QMA8ついに稼働』

待ちに待った『クイズマジックアカデミー 8』（以下『QMA8』）がついに稼動開始。今作も多くの新要素を取り入れ、さらなる進化を遂げたことは前号でも紹介したが、魅力的な新要素はまだまだ紹介しきれてはいない。今回はその新要素を紹介しつつ、前号で紹介した要素を掘り下げ、その魅力にさらに詳しく迫っていく！

より『QMA8』を楽しむための情報が満載の本誌を読みクイズの新学期を謳歌しよう！　それでは授業開始。

おなじみの「検定試験」が続々と追加!

一人プレイ専用のモード「検定試験」に新たな検定が追加された。現在は、多種多様なロボット、メカが登場するアニメやゲームなどに関する問題が出題される「ロボット＆メカ検定」と、乱世を生きた多くの武将が活躍した激動の時代、戦国時代に関する問題が出題される「戦国時代検定」が新たに実装されている。これからも続々と新たな検定試験が追加されていく予定だ。なお、「検定試験」では、遊び方や仕様の変更は無いので、従来通り安心してプレイできるぞ！

アクセサリーからお助けアイテムまで! 購買部でお買い物♪

購買部では、ゲーム中で獲得したマジカやPASELIを消費して、カスタマイズアイテムや、お助けアイテムを購入することができる。今作でも服装やアクセサリーなど、さまざまなアイテムがそろっているので、お気に入りのキャラクターを自分色に染めていこう！　また、お助けアイテムはPASELIでのみ購入可能となっている。PASELIについては公式サイト <http://paseli.konami.jp/> をチェックしよう！

目指すはクール系？　かわいい系？　魅力的なアイテムが目白押しでクイズ以上に悩んでしまう!?

お助けアイテムなども購入できるPASELI購買部。ここでリエルに何度もタッチしていると……。

仲間との絆をより深く

コミュニティサイト（4月下旬公開予定）からサークルに所属すると、ゲーム上のモードセレクト画面で「サークル活動」が選択できる。このモードでは、サークルメンバー内の仲間と協力する「サークル内協力プレイ」と、メンバーと直接対決をする「サークル内対戦」が選択でき、サークルメンバー同士での充実したプレイが可能だ。プレイ中は挑戦中の人数や募集中の人数がそれぞれ表示されるのでマッチングの参考にしよう。また、サークル所属メンバーがプレイするとクイズ中以外の画面でメンバーのプレイ状況がポップアップでお知らせされるのでメンバーとの距離はますます近くなるぞ！

引き継ぎキャンペーン期間で『QMA6』からの引き継ぎが可能!

2011年3月29日～2011年5月31日まで実施される引き継ぎキャンペーンでは、通常のデータ保存期限を過ぎてしまった『QMA6』、および『QMA7』からも『QMA8』への一部データが引き継ぎ可能になるぞ！

『QMA6』、『QMA7』から引き継げる要素は、「学籍番号」、「あいさつコメント用単語」、「マジカ（※1）」、「予習/決勝で選択できる出題形式（※2）」、「アイテム所持データ（一部除く）」、「ガイド役の先生（ロマノフ先生の解禁情報はウィーズ先生に引き継がれる）」、「所属組」が引き継がれる。キャラクターは全キャラクターの中から再選択可能で、プレイヤー名も再度入力することができる。

『QMA8』ロケテストから引継げるのは、「魔法石」、「マジカ（※1）」、「お助けアイテム」、「協力プレー最終踏破記録（ロケテスト版協力プレーで最終階の踏破に成功している場合は、カスタマイズアイテムの「ドラゴンハット」が付与される）」が引き継がれる。所属組は、ロケテスト（新規プレイ）から受け継いだ場合、一律ガーゴイル組に所属するようになっている。なお、『QMA6』、『QMA7』の両方のデータが残っている場合は『QMA7』のデータが引き継がれるぞ。また、引き継ぎ後も『QMA7』をプレイすることはできるが、そのデータを再度引き継ぐことはできないので注意が必要だ。

※1：上限は500マジカ。　※2：賢者以上の場合のみすべての出題形式が選択可能。なお、キャンペーン期間中は『QMA6』の賢者以上も適用対象。

アナタはどのキャラを選ぶ!? 今回も復活キャラを特集！

幼い時に出会った大賢者に憧れて賢者を目指している健康優良少女。

ルキア（cv：桑島 法子）

いずれ賢者の力を世の中の為に活かしたいと考えているエコロジー少年。

カイル（cv：関 通利）

内気でおとなしい性格だが、苦手な事でも真剣に打ち込む努力家。

クララ（cv：田村ゆかり）

飛び級で入学した天才少年。コレクターとして世界中のお金を集めている。

ラスク（cv：奥 真紀子）

飛び級入学の天才少女。早く大きくなりたいがなかなか大きくなれない。

アロエ（cv：長谷 優里奈）

入学の理由が謎に包まれた生徒。軍人のような口調と振る舞いを見せる。

サンダース（cv：稲田 徹）

謎の多いミステリアスな少女。しばしば妖しい言動で周囲を惑わせる。

マラリヤ
（cv：永島 由子）

独特なアクセントの口調と、ワイルドなスタイルが目印の生徒。

タイガ
（cv：小野坂 昌也）

アカデミーに迷い込んでしまい、そのまま入学した農村出身の少女。

ヤンヤン
（cv：大原 さやか）

ウィーズが理系学問の担当として登場！

魔導騎士団の隊長。長年の任務を終えたところだが新たな任務として教壇へ立つ事に。

ウィーズ
（cv：成田 剣）

『QMA7』でおなじみのキャラたちも、もちろん参加!!

ゲームセンターでの『ラブプラス』ライフを盛り上げる

＋とわのウォーカー

今号ではゲームセンターで好評稼働中の『ラブプラスアーケード カラフルClip』の新情報と見どころをチェック！　関連グッズの発売も決まりますます盛り上がる本作から目が離せない!

コラボレーション衣装配信中!

『ラブプラスアーケード カラフルClip』のデート終了後に出現するプレゼントBOXから「L」、「O」、「V」、「E」、「P」、「L」、「U」、「S」のパネルを引き当て、8枚そろえることで発生するファッションショーにKONAMI作品とのコラボレーション衣装が登場。『ツインビー』、『ときめきメモリアル』など、KONAMIファンにはたまらない衣装を着たカノジョが登場してくれるのだ。これらの衣装はパネルと同様にプレゼントBOXから入手できる。ぜひともゲットしたい衣装ばかりなので、デートでカノジョを楽しませ、より多くのプレゼントBOX獲得を目指そう!

思い出をバインダーに保存

想い出フォトカードやシャッタープラスを集めているカレシに朗報!　なんと、コナミスタイルから、これらのカードを収納できるフォトアルバムが発売されるぞ。マナカ、ネネ、リンコの3バージョンが用意されているので、自分と“カノジョ”だけの、特別なアルバムを作ろう。

ツインビーのヒロイン、パステル

フォーチュントリニティ

グランドクロスクロニクル

ときめきメモリアルシリーズ

『ラブプラス＋』との髪型連動に注目

『ラブプラスアーケード カラフルClip』を遊んでいるカレシなら、ニンテンドーDS用ソフト『ラブプラス＋』との髪型連動機能を使わないともったいない!　DS版の髪型におめかししたカノジョがアーケードならではの美麗なグラフィックで見られるのだ。以下に、三人の髪型連動の一例を紹介しよう。

小早川

姉ヶ崎 寧々

高嶺 愛花

小早川 凛子

ニューバージョンがやって来た!!

3月にVer1.1へとバージョンアップされた『WCCF』を、旧バージョンからの変更点について徹底考察。トップ下タイプの選手とチーム別分析企画、そしておなじみの人気連載企画、カード使用感と合わせてとくと読むべし!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2009-2010

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年12月２日稼働）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

『WCCF IC 09-10』がグッと楽しくなる……!

昨年12月に稼動を開始した『WCCF IC 09-10』だが、3月より全国各地のゲームセンターで順次アップデートを実施したことはすでに多くのみなさんがご存知のことだろう。一見しただけでは分からない旧バージョンとの違いだが、CPUチームのアルゴリズム全般および試合中の選手AIが大きく変更されている模様。具体的にどこが変わったのかは、当FCアルカディアの分析を大いに参考にしてほしい。

そしてもうひとつ注目したいポイントは、データ対戦への参加出場枠を大幅に拡大したこと。参加資格は以前と同じでU-5以下のレギュレーションであることに加え、インターナショナルクラブチャンピオンシップ、コンチネンタルカップ、およびジャパントロフィのすべてに優勝したトリプルクラウン（三ツ星）なること、という条件こそ以前と変わらないが、エントリー可能数が増えたことで獲得賞金額がほかのチームよりも少ないせいでエリア大会のエントリーから外される可能性が大幅に減少した。さあ、この機会にキミも自慢のチームを作り上げたらデータ対戦にもレッツチャレンジ！

新バージョンではタイトル画面右下に「Ver1.1」と表示される。店頭で筐体を見かけたらぜひプレイしてみよう！

「Ver1.1」FCアルカディア インプレッション

CPUチームが弱くなったかも?

CPUが全体的に弱体化した模様。気持ちよくガンガン攻めることができて、かなり楽しい！

ダイレクトシュートの威力がアップ!!

敵陣のサイド突破に成功すればシメたもの。迷わずダイレクトシュートを狙ってみよう！

「モーゼの十戒」現象が大幅に減少……!!

今まで難しかったタイトル獲得も比較的簡単に。守備より攻撃に重視するのがいいかも。

FCアルカディア 日記 1　シュートについての補足　ダイレクトシュートが決まりやすくなった一方、通常のドリブルシュートについては利き足とは逆の足で蹴ったときの精度が極端に落ちるケースがあるのはこれまでと変わりがない。両利きタイプの選手ではない場合は、引き続き利き足で確実に蹴れるタイミングでボタンを押す練習は怠らないようにしよう。（たてしゅ）

『09-10』最強のトップ下(トレクアルティスタ)を探せ!!

パス&シュート力に加え守備力にも一考を

攻撃的なポジションの花形としてリアルサッカー、『WCCF』どちらにおいても人気の高い役割であるトップ下。ここにどんな選手を置くかによってチーム全体のパスのつながり、得点チャンスの数が大きく変わってくるのは言うまでもない。近年の『WCCF』でトレンドになっているトップ下は、強烈なミドルシュートを放てる選手。加えて『09-10』で特に注目されている、ボール奪取意識の高い選手だとショートカウンター気味の攻撃が起こりやすくなり、得点の可能性が高まる。また、スルーパスの精度や距離も選手によってかなり違いがあるので、過去を含めた在籍チームや国籍など、周りの選手との相性を見極めた上で起用してみよう。

カナリア軍団のベビーフェイス
カカ

特殊能力 敵陣制圧
チームスタイル バイタルエリア支配

カカといえば圧倒的なスピードだが、この『09-10』バージョンではどちらかといえば中央のMFとしてのラストパスの配球や隙をついたフィニッシュワークが持ち味。また守備意識も非常に高い。

おすすめパートナー
ルイス・ファビアーノ(セビージャ)
パト(ミラン)
マイコン(インテル)

折れぬ魂の権化
フランク・ランパード

特殊能力 スリーライオンズ
チームスタイル フィールド支配

イングランド勢ではほとんど唯一といっていいスルーパスの使い手で、守備意識、さらに決定力は無論であるクラッキ。ちなみに特殊モーションの波乗りPKは見ていて楽しいが、得意かどうかは未知数。

おすすめパートナー
ジョー・コール(チェルシー)
クロード・マケレレ(元チェルシー)
ジョン・テリー(チェルシー)

理想のアタッカー
ベスレイ・スナイデル

特殊能力 フラッシュスルーパス
チームスタイル スルーパス重視

細かいボールタッチとステップワークで対峙する相手を難なくいなし、世界中で代名詞となっている左右両足で正確に蹴れるパスとミドルシュートも兼備。プレースキックの精度も◎だ。

おすすめパートナー
アリエン・ロッベン(バイエルン)
ラサナ・ディアラ(レアル・マドリード)
ディエゴ・ミリート(インテル)

覚醒を待つジダン二世
ヨハン・グルキュフ

特殊能力 紫雷一閃
チームスタイル ロングスルーパス重視

現実よりもすごそうな気がする。やや晩成型の印象だが、育つと前線ではルーレット、二列目では個性的な長く速いスルーパスとまさに「ジダン二世」にまごうことなし。守備意識が低めなのが気になるが……?

おすすめパートナー
マルアン・シャマフ(ボルドー)
ティエリ・アンリ(バルセロナ)
フェルナンド・メネガッソ(ボルドー)

唯一無二の指揮者
シャビ

特殊能力 創造の艦隊
チームスタイル ミックスパスワーク

高い位置で突破とラストパスの役割をさせたら右に出るもの無し。能力を最大限に引き出すならFWの位置まで前線に上げたいところ。チームスタイルはスペシャルカードの方が使いやすいかも。

おすすめパートナー
メッシ(バルセロナ)
アンドレス・イニエスタ(バルセロナ)
ダビド・ビジャ(バレンシア)

王国最後の9.5番
ラウール・ゴンザレス

特殊能力 圧倒的な包容力
チームスタイル ムードメイキング

勤勉な性格という本人の個性が、ゲーム内では妥協の無いチェイシング(プレス)という形で再現されている。攻撃面もすばらしく、正確なスルーパスと弾丸ミドルシュートで多くの得点に絡んでくる。

おすすめパートナー
フェルナンド・トーレス(リバプール)
グティ(レアル・マドリード)
ルイス・フィーゴ(元インテル)

帰ってきた元ジダン二世
ジェレミ・メネズ

特殊能力 連動を誘う動き
チームスタイル コンビネーションプレイ

キープレイヤー戦術のコンビネーションプレイが非常に強い。発動中は周囲と連動した崩しからのシュートが狙える。ウイングとしても使えるため、攻撃のオプションとして幅広く使える選手だ。

おすすめパートナー
カリム・ベンゼマ(レアル・マドリード)
モハメド・カロン(元インテル)
ブチニッチ(ローマ)

ユーティリティオフェンシブ
ヨッシ・ベナユン

特殊能力 創造力豊かなプレイ
チームスタイル ファンタジーア

トップ下だけでなく右サイドからも良質のパスやドリブルを披露。浮き球のスルーパスや低空で弾速の早いクロスなどパスのアイデアが豊富なのもグッド。キープレイヤー戦術が優秀なのも魅力。

おすすめパートナー
ハビエル・マスチェラーノ(リバプール)
ダビド・ベリオン(ボルドー)
ペドロ・ムニティス(元デポルティボ)

FCアルカディア日記2 オススメトップ下　番外編:ピルロ(ミラン)……本職がボランチなため守備意識が高く前線でのボール奪取が狙いやすい。クローゼ(バイエルン)……ポストプレイヤーがボールキープやパス系のキープレイヤー戦術を持つと屈強なトップ下になる。リケルメ(ボカ)……必要最小限の動きで試合を決める姿は本物そのもの。守備時にボールをまったく追わないのもリアル。(マンモス丸谷)

F.C.Internazionale

インテル

基本フォーメーション　4－3－1－2

バロテッリ

ムンタリ

サントン

キブ

コルドバ

多国籍の選手たちに流れる世界一の「カテナチオ」イズム

イタリア人の選手カードは2枚という陣容だが、守備の堅さはまさにイタリアの"カテナチオ"と形容するにふさわしい本作のインテル。控えの層も厚く、ディフェンスラインとその前のMF3枚は誰を起用しても一定の強度を保てる。攻撃陣もトップクラスだが、こちらは個の力に頼る部分が大きい。早めに連繋線を確立し、スムーズにパスがつながるユニットへと進化させておくと、得点が入らない消化不良な試合が減るはずだ。

攻守の連動をスムーズにするキープレイヤー戦術を持つスタンコビッチ。今作のインテルでは貴重な存在といえる。

U-5ならだれを登録する……？

ビッククラブをU-5にする際、だれをSPカードで残すかが課題になる。09-10シーズンのインテルで外せない選手といえばエトー、ミリート、スナイデル、ルシオ、セーザルあたりか。中盤に関してはカンビアッソ、スタンコビッチ、スナイデルは過去のレギュラーカードを使う手も。DFはサイド攻撃の要であるマイコンを残すか否かで全体の雰囲気が大きく変わる。守備力は中央をコルドバ+ルシオ orキブという世界に名だたるコンビにしておけば特に問題はないはずだ。

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ジュリオ・セーザル	Tスタイル	GKファストフィード	8	20	13	17	13	12	83

使用感 キープレイヤー戦術を使わずとも、キック全般の技術が上がっていることがすぐ分かる。フィードの正確さとスピードは『WCCF』シリーズ全体から見てもトップクラス。GKの本分である守備も超一流。とくにクロスに対する反応は素晴らしく、コーナーキックではこちらがキーパーボタンを押す必要がほとんどないほどだ。ただしPK戦ではチームを勝利に導くようなセービングを見せることは多くない様子。

備考 レア版はパワーが1アップし、キープレイヤー戦術がクロスセービングになっている。後方から攻撃を組み立てたいプレイヤーはスペシャル、守備を重視するならレアカードを使うといい。

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	クリスティアン・キブ	Tスタイル	フォアリベロディフェンス	12	18	16	15	16	15	92

使用感 激しい対人守備と高いインテリジェンスを持ち合わせたルーマニアを代表するDF。左足からくり出される長短のパスは数多のDFと比較しても最上級のレベルに分類できる。またフリーキッカーとしても有能であり、攻撃面でも戦力になる選手といえる。テクニックの高さを買って左SB、ボランチとして起用してもいいパフォーマンスを見せてくれるが、スタミナの関係でフル出場させるのは厳しい。

備考 実際の数値よりスタミナの減りが早く、練習や試合での疲労も蓄積しやすいタイプ。キープレイヤー戦術はリベロ(最終ライン中央にDFを2枚縦に並べる)を置かないと発動しない。

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	イバン・コルドバ	Tスタイル	バイタルエリアプレス	8	19	11	15	17	13	83

使用感 レギュラーカードとしては破格のディフェンス19が光る。最終ラインならどこでもそつなくこなすため、サブとしても非常に優秀。欠点は身長のせいで負けやすい空中戦と、全盛期と比べると減ったスタミナぐらいか。地上でのぶつかり合いでパワー不足と感じることはないので総合的な安定感は高い。チームの登録枠があまっていればとりあえずチームに入れておけばまちがいのない、ド定番のカードといえる。

備考 ボールを奪取する力は十分だが、その後の展開を作る力はあまり期待できない。近くに味方がいないと不用意なプレイ(中途半端なパス、ドリブル)をすることがあるので注意したい。

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ルシオ	Tスタイル	ドリブリングビルド	11	18	12	19	12	16	88

使用感 かつてはオーバーラップが代名詞だった攻撃的なザゲイロ(センターバック)だったが、今バージョンのカードはほとんど前に出ることなく、ゴール前で敵選手を迎撃。ハイボールに強いのはもちろん、足下の技術も確かなためスピードやテクニックに優れた選手とのマッチアップに強く、さらにボールを奪った後のパスも安心して見ていられる。インテル加入で安定感を手に入れ、ゲーム中屈指の万能型DFに進化した印象。

備考 キープレイヤー戦術を発動すると多少ドリブルで前へ上がる動きを見せる。それでもバイエルン時代に比べれば攻撃参加は控えめ。オーバーラップを使いたい人は05-06のカードを使うといい。

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	マイコン	Tスタイル	サイドエリア支配	14	14	14	16	17	17	92

使用感 現在のサッカー界を代表する右サイドバック。無尽蔵のスタミナを担保にしたダッシュのくり返しでサイドを支配する。右サイドでの突破力は世界トップクラスのアタッカーと比べてもそん色がない。シュートはイマイチだがクロスの質、アイデアが豊富なため、ウイングとしても十分実用範囲……どころかトップレベルだ。DFのため守備意識も高く、どの位置にいてもボールを奪取が期待できる点も魅力だ。

備考 レアカードではスピードの能力値がアップ。キープレイヤー戦術が若干守備的になっているのでサイドバックで起用するならレア版か。攻撃の駒として使うならスペシャルカードがオススメだ。

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ワルター・サムエル	Tスタイル	マンツーマンディフェンス	7	19	13	18	11	13	81

使用感 屈強な肉体でハイボールや敵選手を跳ね返すストッパー。スピードの数値に一抹の不安を感じるが、実戦で相手に振り切られることは少なく、致命的な弱点になることはない。相手の攻撃を遮断する姿は頼もしいかぎりだが、ボールを持たせると判断力の悪さと精度の低いパスでプレイヤーを不安にさせてしまうことも。得意な要素と苦手なものがはっきりしている選手だ。

備考 スタミナ的に過酷な連戦やフル出場にはあまり向いていない。動きの少ないセンターバックでの運用がベスト。フィジカルを前面に出した激しい守備がウリなため、ややカードをもらいやすい傾向も!?

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ダビデ・サントン	Tスタイル	サイドアップダウン	12	12	14	14	16	15	83

使用感 モウリーニョが絶賛し、イタリアを代表する左サイドバックになると目されていた若手選手だが……現実ではチェゼーナへ出向中。守備意識の高いタイプのサイドバックで、攻撃参加が少ない代わりに敵選手にスペースを与えることはまれ。対面する相手に迅速にプレスをかけにいく点は長所だが、パワー不足なのか1対1の勝負では負けることが多く、信頼しすぎると手痛い失敗も。

備考 パスの精度は悪くないので、失点に直結する最終ラインより一列前(4-4-2の左や4-3-1-2のボランチの一角など)での起用が向いているかも。いずれにせよレアリティの"重さ"が難点。

種別	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	エステバン・カンビアッソ	Tスタイル	ワイドカバーリング	11	16	15	15	13	19	89

使用感 ピッチの横全域をカバーするような運動量＆守備力はアンカーにぴったり。バージョンによっては若干の不安要素となっていたボールさばきも年々向上しており、ショートパスを左右に散らすタスクなら十分に任せられる。短いパスだけでなくロングパスもときおり蹴るが、こちらのチャレンジは失敗に終わることが多い。とはいえそれが失点に直結することはほぼ無いので、通ったらラッキーぐらいに思っておけばいい。

備考 ディフェンス16という数値は伊達ではなく、DFでも機能する。守備陣の層が厚いインテルでの出番はないだろうが、アルゼンチン縛りのチームなどで退場者が出た際はセンターバックとして使ってもいい。

FCアルカディア日記3 オススメレギュラーカード　インテル編:ヴィヴァス(02-03)……左右どちらでも機能する、ド定番サイドバック。グロッソ(06-07)……クロスの精度に定評のある大型左サイドバック。現バージョンでもユベントスでカード化されているため入手しやすい。ダクール(06-07)……パスの精度が高いボランチ。キープレイヤー戦術のトライアングルパスワークが強い。

マイコン無双を目撃せよ!!

先月号でナナミサーン(セ○ジオさん風)がD.アウベスを推しメンとして紹介していたが、『09-10』の一部サイドバックがマジでヤバい！ 今回取りあげるマイコンもそんなスーパーサイドバックのひとり。ポジションを1列か2列前にするだけで攻撃力が開花。並の選手が追いつけないドリブルで敵陣深くまで斬りこみ、良質のクロスを上げてくれる。仮にボールを取られてもDFならではの粘りで奪取。うまくハマるとずっとマイコンがボールに絡み続ける"無双"っぷりを味わえるぞ！

MFかウイングで起用するとボールタッチの回数と突破力が一気に増す。本職のサイドアタッカー顔負けの攻撃力で好機を演出する。

本作屈指の超絶能力を味わいな!!

先のワールドカップ南アフリカ大会で得点王に輝いたスナイデルは、たとえスペシャルカードであっても素晴らしい能力を備えている。スキルの欄にも書かれているプレースキックだけでなく、広角に蹴れるパスの精度もシュートの決定力もハイレベル。また意外と忘れられがちなのは、中盤の低い位置から鋭い弾道のロングパスを前線に通すのも得意なこと。特にカウンターを仕掛けるときには効果絶大だ。レアカードがなかなか引けないからとあきらめるのは早過ぎる！

両足のキックが正確でパワフルかつキープ力もバツグン。オランダ党ならずとも、これほどまでに優秀な選手を使わない手はない！

左サイドバッカーは四名いますけれど……？

サントン、コルドバ、キブ、サネッティとやたら左サイドバックをこなせる選手が多いインテルだが、なーんか物足りない。コルドバとキブ、サネッティはディフェンシブとしての能力に文句を挟む余地はないけど前線に上がったとたん、もっさり感があふれるし、サントンは「君の名前、本当はイットンかニトンじゃないの？」と問いつめたくなるほど安定感が無い。彼がクラスチェンジしてボビー・チャール「トン」になってくれればいいんだけど。どこかにいいサイドバックいないかな。日本人とかで。

ちなみにこのサントン、スペシャルカードとしては異例の成長力を誇る。だから何だと言われても困るのだが、ナナトンくらいにはなるぞ。

RE	スレイ・ムンタリ	Tスタイル	パワーボールキープ	Off	13	Def	11	Tec	15	Pow	15	Spe	16	Sta	18	To.	88

使用感 前作までは奔放な攻撃参加が良くも悪くも特徴だったが、今作ではポジショニングを意識した動きや堅実なパスを出すようになった。不用意なドリブルが減って守備にも信頼感が生まれた上、トータル88という数値ながらレギュラーカードという好条件。トップ下のような位置で使えば積極的に攻撃に絡むため、状況に応じて攻守どちらの役割を与えられる。定番MFとしてより使用率が上がってもおかしくない一枚だ。

備考 ボールを保持した際にカードをこすれば、ウディネーゼ時代のカードに近い突破を見せてくれる。シュート力もあるほうなので、ゴール前までたどり着けたらミドルシュートで得点を狙ってみよう。

SP	ベスレイ・スナイデル	Tスタイル	プレースキック重視(CK)	Off	16	Def	8	Tec	18	Pow	15	Spe	16	Sta	15	To.	88

使用感 ゲームメイクをこなしつつ得点も狙えるインテルに足りなかった一流のトップ下。通常のパスやシュートの精度は言わずもがな。ワンタッチでのプレーの質が高く、時間をかけずに決定的な違いをゴール前で作り出してくれる。相手のマークを外すのがうまいため、パスの出し手としてだけではなくセカンドトップあたりで起用して、ゴールを直接狙う役割で活躍させるのも悪くない。

備考 直接フリーキックの成功率はレジェンドに匹敵するレベル。コーナーキックもうまいのだが、こぼれ球を拾わせてシュートを打たせることでも得点を期待できるので、ほかの選手に任せるのもアリ。

SP	デヤン・スタンコビッチ	Tスタイル	プレッシング	Off	15	Def	10	Tec	17	Pow	16	Spe	15	Sta	17	To.	90

使用感 高いテクニックを持ちながらもスタミナ豊富で最後まで仕事ができる稀有な存在。いままでも中盤の攻撃的なポジションを複数こなせるユーティリティー性の高い選手だったが、ついに何の問題もなくボランチをこなせるほど守備力が向上。攻撃のセンスも錆びついてはおらず、両足どちらから蹴っても精度が落ちないスルーパスやミドルレンジからのシュートなどで得点の匂いを感じさせてくれる。

備考 キープレイヤー戦術を使うとボール奪取の意識が高まり、成功すればそこから攻撃につながり得点を期待できる。守備的な戦術だがスタンコビッチの技術があれば攻めに転ずる手段としても使えるのだ。

RE	チアゴ・モッタ	Tスタイル	アタッキングセントラル	Off	11	Def	13	Tec	15	Pow	17	Spe	12	Sta	15	To.	83

使用感 カードの数値を一見するだけでは守備専門のクラッシャーだが、ピッチ上ではどちらかというと攻撃を重視した立ち回りを見せる。ボールを持つとパスよりも自分でボールを運ぼうとする意識が高く、長い距離をドリブルで駆け上がりパスやクロスにまで持ち込もうとする。守備時など相手選手との接触時は187cmの長身とパワー 17という数値が活き、高い確率で競り勝ってくれる。

備考 レギュラーカードのMFとしては珍しくパワーとテクニックを両立した選手。その特徴はコーナーキックでの得点力などに反映されている。守備専門の選手として使うなら06-07のカードと取り変えるといい。

SP	ハビエル・サネッティ	Tスタイル	ディフェンシブセントラル	Off	12	Def	14	Tec	16	Pow	15	Spe	15	Sta	16	To.	88

使用感 インテリスタのプレイヤーにとっては外せないであろう、チームの精神的支柱でもあるバンディエラ。サイドバック、ボランチ、ウイングバックといった複数のポジションを左右関係なしにこなせる、チームにとってありがたい存在。ボランチ時は安全第一なショートパス、サイド(とくに右)で起用した場合はポジショニングを重視しつつも、ときおりオーバーラップを見せて攻撃に参加することもある。

備考 キープレイヤー戦術のディフェンシブセントラルはMFと認識される盤面の中央部分にカードを配置しなければ発動しない。事実上ボランチかトップ下で起用する際にしか使えない戦術と覚えておこう。

RE	マリオ・バロテッリ	Tスタイル	プレースキック重視(FK)	Off	17	Def	6	Tec	17	Pow	17	Spe	16	Sta	13	To.	86

使用感 あのスペシャル・ワンですら手綱を握れず、現在はマンチェスターへと旅立ってしまったビッグマウスなプレイヤー。前作ではクロスの質に問題があったためウイングとして使うのは困難だったが、ある程度改善されたため運用の幅が広がった。ゴール前でボールを持たせるのにひと苦労するが、ペナルティエリア内なら多少ムチャな体勢であっても威力の高いシュートを枠内に飛ばすことができる。

備考 初期状態は突破力だけではなくシュートの精度もよろしくないが、個人能力の成長とともに改善されていく。個人能力の伸びが早いタイプなので、積極的に会話＆試合で活躍させればすぐに覚醒させられる。

SP	サミュエル・エトー	Tスタイル	チェイシング	Off	19	Def	9	Tec	15	Pow	14	Spe	20	Sta	15	To.	92

使用感 09-10のシーズン中には左サイドバックのような守備もこなしただけあって、過去どのバージョンのカードよりもボールを奪おうとする意識が高い。そのため敵ゴール前のセンターバックや、キックオフ間もない状況からボールを奪取し、そのままゴールを決めるという形でゴールを決めることさえある。スピードや決定力など、ストライカーに必要な能力はあいかわらず文句のつけようがない能力だ。

備考 守備から素早く攻撃、しかも得点のチャンスへと切り替えられる特性は今バージョンのエトーならでは。個人的には前線へ張っている時間が長いバルセロナ時代より使い勝手のいいカードと感じた。

SP	ディエゴ・ミリート	Tスタイル	ゴールスピリッツ	Off	19	Def	7	Tec	16	Pow	14	Spe	14	Sta	15	To.	85

使用感 ゴール前付近であればどんな体勢からも威力がある(得点の匂いがする)シュートを放てるゴールゲッター。相手DFのギャップを突く動きなど短い距離をすり抜けるのは得意だが、長い距離をドリブルで突破するような技術、上質なパスを出して得点をお膳立てするといった動きは苦手。なるべく前線に張り付かせてシュートを打たせることに専念させるのがベターな起用法と思われる。

備考 飛び出しのキレを高めるなら、パサーとの連繋を良好にする必要がある。スナイデルやアイマールらもともと相性のいい選手と連繋線を確立するため、ラウンジでの対話をくり返そう。

FCアルカディア 日記4 サイドバックの特性はボールを持たせた状態で戦術ボタンを点灯させ、ドリブルを選ぶ頻度が多いかどうかである程度判断できる。さらにボールを持っていない場合でも前に上がろうとする選手は、非常に高い攻撃力を持ったサイドバックである可能性が高い。本作だとボジングワ(チェルシー)やマクスウェル(バルセロナ)あたりが当てはまる。

Manchester UNITED

マンチェスター・ユナイテッド

TEAM DATA

基本フォーメーション　4－4－2

フレッチャー
ギグス
スコールズ
バレンシア
エバンズ

「赤い悪魔」伝統のサイドアタックと決定力は超ハイレベル！

現バージョンのMF陣は、いつにも増して有り余るほどの多士済々なメンバーがそろう。サイドアタッカーにミドルシューター、あるいはボールハンターや名パイプレイヤーなど、マンUファンならずともだれをスタメンにするか思わず迷ってしまうほどだ。フォワードも問答無用の決定力とパスの精度で試合を決めるルーニーを中心に、連携の非常によいオーウェンとベルバトフという磐石の布陣だぞ！

独力で違いを作り出せるルーニーはもはや別格。オーウェンとの絶妙なコンビも相手にとってまさに悪夢となるはず！

U-5ならだれを登録する……？

中盤から前は安泰だがディフェンス陣は再構築が必要。ファン・デル・サールは以前よりも安定感が落ちた印象が否めないので、過去のバージョンで登場したレア版に代えるかシュマイケル(08-09ATLE)を使うのがオススメ。

専門職のいない右サイドバック、およびセンターバックには連携を重視するなら08-09のブラウンやエインセ(04-05白など)、ピケ(08-09白など)を加え、そして エブラも旧バージョンの白カードに代えてしまうといいだろう。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	エドウィン・ファン・デル・サール	オーガナイズドディフェンス	9	19	16	17	10	9	80

使用感　パントキックの精度の高さとハイボールをしっかり処理できる能力はさすが。ただ今回のバージョンでは、シュートセービングが安定するまでには個人能力をかなり成長させる必要があるというのが率直な印象だ。バージョン変更の恩恵を受けたこともあってか、スルーパスやハイクロスなどに思い切って飛び出しても足の遅さはプレイしていてさほど気にならないのは好材料といっても差し支えないだろう。

備考　今回はチームスタイルがディフェンス系の戦術になっているのがある意味最大の長所。攻撃好きなチームメイトの守備陣を引き締める際にはかなり役立つのではないだろうか？

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ジョナサン・エバンズ	ロングパス重視	10	17	14	16	14	13	84

使用感　派手さは無いが、マンマークやカバーリングなどの守備全般を無難にこなす。左足のフィード能力に非常に優れ、しばしばカウンターアタックを演出してくれる。最終ラインに居る味方のサイドバックに向けて思い切ったサイドチェンジのパスこともしばしば。スタミナ値に若干不安を残すものの、現在伸び盛りの若手選手ということもあってか、特殊能力の成長がとても早いのも長所だ。

備考　過去に在籍したロイ・キーンなどと好連携を見せるほか、間接フリーキッカーやキャプテンとしても適正を持つ。また、パスがさばけるボランチとしても十分機能しそうな印象がある。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	パトリス・エブラ	ドリブリングビルド	13	14	13	14	18	16	88

使用感　攻撃参加がとにかく大好きで、戦術ボタンでサイド攻撃を指示しなくても高速ランニングでタッチライン際をどんどん駆け上がる。スピードで相手を振り切るドリブル突破力も非常に高く、左足で放つクロスボールの精度もまずまずしっかりしている。帰陣も迅速で1対1での守備も無難にこなせる非常に優秀なサイドバックだが、動き過ぎるせいなのかときどき試合中にバテてしまうのが唯一の懸念材料だ。

備考　サイドバックでありながら、相手のペナルティエリアにまで走り込んでシュートする場面もしばしば披露するのでビックリ。過去バージョンでは守備系の選手として人気を博していたのだが。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	リオ・ファーディナンド	ラインコントロール	10	20	15	18	12	14	89

使用感　足がかなり遅く、動作も鈍そうに見えるので使い慣れないうちは不安になるかもしれないが、その守備力の高さはホンモノ。タックル、パスカット、空中戦のどれをとっても一級品で、浮いたボールをヘディングで跳ね返すだけでなく、そのままパスとしてつないでしまう優れた能力も合わせ持つ。そして特筆すべきはロングフィードの精度の高さ。前線で待つ味方にピタリと通すキックはもはや芸術の域だ。

備考　ゆっくり動いているように見えるので気付きにくいが、実はカバーリング能力も非常に高い。味方のDFが相手に突破を許しても、いち早く危険を察知してつぶしてくれるので頼もしい。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ジョン・オシェイ	セーフティディフェンス	11	15	13	16	14	17	86

使用感　守備的なポジションならどこでもこなす使い勝手の良さは相変わらずで、1対1になっても簡単に相手に抜かれない。ロングフィードやつなぎのショートパスもまずまず無難にこなし、サイドバックで起用した場合はあまりオーバーラップをせず、守備を重視したポジショニングをとるようだ。足が意外と速く、たまに攻撃参加したときには一気に最前線まで走ることもあるので相手の意表を突くこと間違いなし！

備考　右サイドバック、もしくはサイドハーフには有力なレギュラーカードが少ないため、かなり有用なカードと言えるだろう。とりあえずチームに一枚入れておいて損はないカードといえる。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ネマニャ・ビディッチ	バイタルエリアプレス	9	18	11	19	13	16	86

使用感　強面でいかにもパワフルなタイプに見えるが、鋭い読みで相手のパスをインターセプトするクレバーさが光るセンターバック。足は遅いが、強烈なタックルで相手の足元に納まるボールを的確に刈り取り、対峙する相手をしっかりマークして簡単には突破を許さない。コーナーキック時にヘディングシュートの得点力にも優れているので、例えばギグスのような名キッカーがいるとその破壊力がさらに倍加する。

備考　インターセプトを狙うビディッチとカバーリングのうまいファーディナンドとの補完性が抜群にいい。まさに現実さながら、かつてこれほどまでに強固な「鈍足コンビ」が存在しただろうか!?

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	アンデルソン	オフェンスダイナモ	13	12	15	14	15	17	86

使用感　ピッチ上をダイナミックに駆け回り、相手ボールホルダーに素早く体を寄せてボールを奪う献身さがとにかく素晴らしい。ボールを取った後は積極的に攻撃に参加してパスを散らし、高い位置に上がってきたときは意表を突いたスルーパスを出すこともある。味方がボールを失った際にすかさずプレスをかける守備でもチームに大きく貢献し、スタミナが豊富なので試合中にバテにくいのも大きな魅力だ。

備考　左右に大きく動いてボールを奪う能力は文句なしだが、スルーパスの精度はイマイチな印象。しかし、センターハーフとしてはトップクラスのボールタッチ能力を持つ。レギュラーカードとしては破格。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	マイケル・キャリック	ミックスパスワーク	14	13	17	16	13	15	88

使用感　パス、ドリブル、ディフェンスともにソツなくこなせるセンターハーフ。ときどき相手ゴール前に上がってから放つミドルシュートの威力もなかなかのもの。チームスタイルのミックスパスワークも実用性が高く、キャリック本人のパス能力と同時に周囲とのコンビネーションをさらに引き出すことができる。しかし、動作が鈍いせいで相手のプレスを受け、ボールを失う場面が何度も見られたのは懸念材料だ。

備考　ロングパスが上手なので下がり目の位置で使いたいが、ボールを取られやすいリスクがどうしても生じる。守備の負担が少ないサイドハーフで起用するのも手だ。能力にもう一つパンチが欲しいが。

FCアルカディア日記5　ユナイテッドをベースにしたU-5チームを作る場合は、合計9人居るスペシャルカードのうちだれを削るのかが本当に悩ましい。いずれも甲乙つけがたいが、私、たてしゅ的には個人能力が突出したルーニーとファーディナンド、攻守両面で活躍するスコールズはちょっと外せない。また、エブラは旧バージョンのレギュラーカードでも特に問題はない。よって残った5人の中から、自分好みの3人をチョイスすることになるだろう。（たてしゅ）

本作随一の優良レギュラーカード!!

歴代のどのバージョンでも、U-5要員として多くのプレイヤーに愛されるアンデルソン。現バージョンでも広範囲に動いて攻守両面で活躍してくれるので、人気銘柄として引き続き重宝されることは間違いないだろう。ボランチならボール奪取、サイドハーフならドリブル、そしてトップ下ならスルーパスといったように、いろいろな引き出しを持っているのがこの選手ならではの強み。カードは入手したけどまだ使ったことがないという人は、四の五の言わずにぜひお試しを！

ディフェンス値が12とは思えないほどの高い守備力は大きな魅力。試合終盤でも落ちない運動量でチームを大いに助けてくれる！

甘党な過去好き

マンモス丸谷の私見

僕は彼をずっとオウエンし続けます

アラサーなサッカーファンにとって、初代ワンダーボーイことオーウェンはとてもリスペクトされている選手。本作のカードはトータル80という控えめな能力。しかしオフェンス19、スピード18という数値でオーウェンの長所は十分に再現。しかもカテゴリーは白(レギュラー)と、お得感あふれるカードになっているのだ。思い入れ補正を外しても決定力の高さは白カード屈指。攻撃の切り札、ジョーカー的存在として、ガチなチームに加えてもそん色のない選手といえる。

何よりいいのが『WCCF』の中では怪我をする確率が低いこと(泣)。試合中の接触プレイと練習中に運悪く怪我するだけなので安心(?)だ。

出オチじゃないよ

名波シュンの私見

直線一気にライアン、ライアン……!!

正しいサッカーファンにとって、直線を走るライアンを見て「ライアン、ライアン」と思わずつぶやいてしまうのは故・大川慶次郎氏ばりに自然なこと。若きころに見せたキレはさすがに衰えたが、相手の間合いを計って抜き去るドリブルはまだまだ健在で、さらに柔らかいスルーパスにも新境地を見いだしている。これは意外にトップ下候補の少ないユナイテッドにとって朗報だ！ ちなみに同じポジションで試しにスコールズ使ってみたらもっとぶっ飛んでました。というのは内緒です。

恐らくもっとも輝けるのはセカンドトップだろう。サイドにナニ、バレンシア、トップにルーニーで魅惑の攻撃陣が完成。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ダレン・フレッチャー	ディフェンスサポート	13	13	14	14	14	17	85
SP	ライアン・ギグス	プレースキック重視(CK)	16	9	18	12	13	14	82
SP	ナニ	クロス重視	15	8	17	14	18	14	86
SP	ポール・スコールズ	ゲームメイク	14	12	16	13	13	16	84
RE	アントニオ・バレンシア	ドリブル突破	15	8	16	15	17	15	86
RE	ディミタール・ベルバトフ	ボールキープ	17	6	17	17	14	14	85
RE	マイケル・オーウェン	ゴールスピリッツ	19	5	15	12	18	11	80
SP	ウェイン・ルーニー	キングオブフットボール	19	8	17	18	16	16	94

ダレン・フレッチャー

使用感　守備意識の非常に高いセントラルミッドフィルダー。中盤で相手に突破されそうになっても、必死のスライディングタックルで侵入を食い止める。チャンスと見れば攻撃にもどんどん参加して前線にパスを配球する。オフェンスに関してはどちらかというとリスクの高いプレイは避けるタイプのようで、またミドルシュートの精度はそれほど高くはない印象。トップ下よりも下がり目の位置のほうが機能しそうだ。

備考　あまり使い手のいない「ディフェンスサポート」のチームスキルを持っているという意味でも貴重な選手。とは言え、同僚のアンデルソンと比べるとどうしても一枚落ちに見えてしまうのは否めないか。

ライアン・ギグス

使用感　足は遅いが往年のキレ味鋭いドリブルは健在で、相手をかわしつつサイドから折り返すマイナス方向のクロスや中央からのスルーパスで決定機をしばしば演出する。チームスタイルのプレースキック重視はコーナーキックを蹴らせるとその真価を発揮し、球速のついた鋭い弾道のボールはキーパーの飛び出しをほぼ無力化し、なおかつ味方の待つ場所へピタリと合わせることができる強力な武器となる。

備考　パスが上手なのでセンターハーフで使いたくなるが、守備は苦手なので攻撃に専念できるセカンドトップやトップ下で起用したい。スタミナの消費が早くバテやすい点も要注意事項だ。

ナニ

使用感　ドリブルしながら連続シザーズで相手を手玉に取り、意表を突いたタイミングで放つスルーパスやクロスボールで決定機を作り出すのが得意。さらにチームスタイルを発動させるとアーリークロスも蹴るようになるので、敵陣にさらなる脅威を与えることができる。戦術ボタンの指示にあまり従わないタイプのため次の行動を予測するのが非常に難しく、使いこせるまでにはある程度の時間を要するかも。

備考　オフザボールの場面でほとんど動いている様子がないのに、スタミナの消費が早く試合中にバテしまうケースがかなり目立つ印象。潜在能力は圧倒的なほどあるハズなのだが。

ポール・スコールズ

使用感　味方の足元に正確につなぐ鋭いグラウンダーのパスで攻撃を組み立て、チャンスとみるや一気に相手ゴール前に走り込んでから放つミドルシュートの精度がとにかく高い。ボランチあるいはセンターハーフでも十分に機能するが、攻撃力を生かすためにもトップ下で使いたいところ。守備も比較的うまく、高い位置でボールを奪ったときに繰り出すショートカウンターはすさまじい破壊力を秘めている。

備考　ミドルシュートの威力だけでなく、相手からのボールコンタクトを容易に許さないファーストタッチやターンのうまさも見逃せない。スペシャルカードとしては今回最強のMFかも？

アントニオ・バレンシア

使用感　ボールが足元にピタリと吸い付いているかのような高速ドリブルが最大のセールスポイント。細かいフェイントもしばしば披露するが、シンプルに縦へ突破するだけでも威力は十分。サイドをえぐってからのクロスボール、特にグラウンダーで放つクロスは威力絶大で、ゴール前で待つ味方のFWや走りこんできたMFへの「ごっつぁんゴール」をお膳立てする。コーナーキックのキッカーとしてもなかなか優秀だ。

備考　取材中に高い勝率をあげたチームの中にあって、特殊能力の成長が突出して遅かったのがちょっと気になった。また、同じチームにおいても特にルーニーと好連携を見せるようだ。

ディミタール・ベルバトフ

使用感　ファーストコントロールが大雑把に見えるが、相手に読まれることが少ないためか意外と取られにくい。ドリブル中は細かいボールタッチからのドリブルシュート、およびポストプレイで周囲の味方に決定機を演出するのもうまく、こぼれ球への反応も速くてヘディングシュートも得意。チームスタイルのボールキープは、リードした後のちょっとした時間稼ぎにも使えるので相手にとっては実にいやらしい。

備考　あちこちに動き回るせいなのか、蓄積疲労が少ない状態でも試合中にバテやすい印象。これさえなければ今バージョン最強のレギュラーカード候補とな言えるのだが…。

マイケル・オーウェン

使用感　巧みなポジショニングで相手のマークを外して味方のパスを引き出す。ひとたびボールを持てば、スピード豊かなドリブルで敵陣を切り裂きながら放つドリブルシュートでゴールの山を築く。ファーストタッチも非常に上手で、特に胸トラップのうまさは特筆モノ。こぼれ球への反応も迅速でセンターフォワードとしても十分使えるが、スタミナがあまりないので出場させるなら45分間限定となるだろう。

備考　単独ドリブルだけでも十分な突破力があるが、連携のいいルーニーとコンビを組むことでアシスト能力までもが大幅にアップする。その威力はもはや反則の領域か!?　ちなみにシュート力は並。

ウェイン・ルーニー

使用感　一度ボールを足元に納めてしまえば、相手のチャージを受けても容易に体勢を崩さない抜群のボディバランスをでボールをしっかりとキープできる。シュートの決定力も非常に高く、ミドルシュートでもゴールを量産する。アシスト能力にも非常に優れ、相手ディフェンダーをおびきよせつつゴール前で待つ味方にズバッと通すラストパスのうまさも合わせ持つ。ただ、動き回る分だけスタミナの消費はかなり早い。

備考　本作で異常なほどシュート力がアップした。反転ターンしてとんでもない位置から放り込むこともしばしば。逆にありえない近さで外したりもするのだが。また、ドリブル突破は左サイドのほうが威力がある。

FCアルカディア日記6　使用機会がかなり限定されいるため、意外と見落とされやすいのがロングスローの存在。特にカードに書かれたスキルがロングスロー系の選手、およびチームスタイルとして「ロングスローイング」を持っている選手が投げると、ゴール前で味方のFWがヘディングで合わせてゴールを決められるケースもしばしば発生するのだ!(たてしゅ)

Text:ge

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻
- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
- ■稼働日：2011年3月
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

大型バージョンアップ実装！

多数の調整が加えられた大型バージョンアップが実装！ その変更点の紹介と、新たな戦術、注目の使い魔などを紹介していこう！

アルティメットスペルの変化

性能が大きく変わり、扱いに注意が必要になったものが多くあるのでここではそれを解説。また、それにより使えるようになった一部の使い魔とのコンボも紹介するぞ。

まずはこれまで定番といえたものに注目してみる。〔クロノフリーズ〕は停止時間そのものが短縮され、無印は施設封印禁止対象が味方のみとなった。あまりに定番化していたので妥当な調整といえるか。ただし、Uに関しては一切の変更が無く、後述のシーリングも仕様変更されているので、十分実用レベルであるのは間違いない。

〔シーリング〕は効果が一部変化し、施設回復速度は速くなったが、無印のシーリングでも施設封印が可能な点は変更無い。シーリングIやUであれば、アルカナストーン1個を制圧するには十分な時間がある。一気にリードを広げたいときには便利。

〔アウェイク〕はなんとゲート内で使用可能に！ これでシーリングUに対しアウェイクIが対策として成立するようになった。

アルティメットスペル変更点リスト

アルティメットスペル全般	アルティメットスペル使用後の「WAIT」時間の延長
サクリファイス	使い魔回復量0、移動速度上昇値増加、ATK＆DEF上昇値増加、攻撃範囲拡大
サクリファイスI	使い魔回復量200、移動速度上昇値増加、ATK＆DEF上昇値増加、攻撃範囲拡大
サクリファイスU	使い魔回復量300、移動速度上昇値増加、攻撃範囲拡大、複数・拡散の攻撃間隔短縮
クロノフリーズ、クロノフリーズI	効果時間短縮、封印禁止時には解除禁止も追加、クロノフリーズ無印は施設封印禁止対象を味方のみに
リターンゲート	死滅した使い魔とプレイヤーの復活時間短縮
リターンゲートI	帰還時にプレイヤーが死滅
キュアオールI	回復量が250に増加
キュアオールU	回復量が350に増加
クイックドライブ	ヘイスト効果削除
クイックドライブI	ヘイスト効果削除、移動速度増加、効果時間大幅延長
クイックドライブU	ヘイスト効果上昇、移動速度増加、効果時間やや延長、オートスマッシュ状態になる
アディション、アディションI、アディションU	HPの回復対象がプレイヤーのみに、回復量はLv1：50 ／ Lv2：100 ／ Lv3：150
シーリング	一定時間サーチアイを封印する（対象施設は自然回復時間が短縮）
シーリングI	一定時間シールドを封印する（対象施設は自然回復時間が短縮）
シーリングU	サーチアイ、シールドと、ゲートのいずれか一つを一定時間封印（対象施設は自然回復時間が短縮）
アウェイク	封印ゲージ減少量低下、ゲート内で使用可能に
アウェイクI、アウェイクU	弱点消失時間延長、ゲート内で使用可能に
リザレクションI	使い魔は即時復活、復活時に特殊技ゲージが増加する
リザレクションU	プレイヤーのHP回復量を全回復に、復活した使い魔の特殊技ゲージ増加量上昇、使い魔のATKとDEFが長時間上昇

US クイックドライブU

オートスマッシュの効果が付加されたことにより、当然スマッシュで追加効果の発生する使い魔との相性が良くなった。〔ヴィシュヌ〕、〔バーサーカー〕がその代表的な使い魔だ。攻撃間隔が短くなることもあり、相手が〔リターンゲート〕などをセットしていないと一瞬でせん滅も可能になる。リターンゲート系は弱体化で選択肢から外れやすいため、ワンチャンスで一気に勝負を決められる可能性も。

相手が5枚以下のデッキでかつリターンゲートやサクリファイスをセットしていなければこれで勝負がついてしまうことも!?

US サクリファイスI、U

攻撃範囲が拡大し、能力上昇値が増加したことに加え、一部の速度を低下させる特殊技の範囲が広くなったため（詳しくは右ページ参照）、それらの特殊技をサクリファイス後に使用して相手の動きを抑え、範囲外から攻撃しやすくなった。I以上を相手の弱点属性の使い魔に使用すれば、たとえコスト10の使い魔でも一体で敵をせん滅できる可能性を秘めているぞ。

攻撃範囲ギリギリでサクリファイスを使用し、特殊技で敵の動きを封じて一気にせん滅を狙っていこう！

US リザレクションU

復活後にATKとDEFが上昇するようになったのだが、その効果時間は特殊技の数倍の長さを誇る。意図的に主力を死滅させるのは難しいが、そこで〔ラクシュミー〕や〔アレス〕に注目してほしい。これらであれば、その効果を生かしつつ、失敗時もより強化された状態で復活し、再度アタックを仕掛けることも可能。〔アレス〕使用時はあらかじめ一体死滅させておけばより効果的だ。

ラクシュミーの特殊技で死滅→リザレクションU→再度エナジーリング使用……とするとすさまじい能力に変化させることもできる！

アルカナ情報局　効果が変化しても油断は禁物！ 効果時間の短縮やアウェイクの強化で評価が低くなりそうなシーリング系。しかし、シーリングUで逃げ道を塞いでのエクセレント狙いなどの戦略は健在。相手にしているときも、かならず主人公だけは死滅させないようにすることで被害を少しでも抑えられるようにしておきたい。

調整された使い魔たち

かなり多数の使い魔に変更が加えられたため、これまでの戦況を一変しかねない。注目の使い魔も紹介するので、変更点と併せてよく目を通してほしい!

今回の調整の一番大きなポイントは、少々強すぎたものにはやや弱体化が加えられているものの、全体的にかなりのアッパー調整が加えられている点にあるだろう。これまで日の目を見なかった使い魔たちにも大きなチャンスがあるといえる。

過去猛威をふるって弱体化された使い魔も、以前ほどでは無いものの実戦レベルにまで復活したものも多数いる。それらの使い魔が好きだった人であれば再度使用してみてはいかが?

ある意味ロード オブ ヴァーミリオンシリーズの顔ともいえる[バハムート]も今回のバージョンで強化され、魔種の主力として再び名乗りを上げることに。ほかの使い魔もこれまでの主力を押しのける可能性の高い調整が多数加えられている。

ヨルムンガント

特殊技のDEF上昇値がかなり改善され、通常時でも自身のATKを超えるほどの数値に。そして何よりゲージのたまりがコスト10の使い魔と並ぶほどに高速化! 開幕からガンガン使用できるので魔種の[フェアリー]などにも対抗しやすくなった。新たな撃使い魔候補として期待できる。

クロノス

特殊技の効果範囲がほかとは比較にならないほど拡大し、その効果範囲は同タイプのあらゆる使い魔を上回る脅威の範囲になった。これで、ダメージを受けた状態で離れた位置から安全に特殊技を使用することも可能に。

ウラヌス

モノリスのスペックが上昇したことにより、以前ほどではないものの、相手の妨害をする上で十分な能力になったといえる。味方を守る壁として、相手の制圧を阻止する障害物として、かなりの力を発揮してくれるだろう。

牛魔王

特殊技の効果が増強して、以前とほぼ同程度の能力を得たといえる。ただし、その分効果時間がやや減少しているので、移動速度の遅さも考慮に入れ、なるべく相手が逃げられない状況でしっかり距離を詰めて特殊技を使いたい。

サタン

特殊技のATK上昇値が大幅に増加した。そのため、シールド封印前でもすさまじい攻撃力を発揮してくれるように。新たな闇属性の使い魔として候補に挙げてもいいだろう。今の魔種には闇属性以外にもシールドスキルを持つものが多いこと、シーリングの性能が変化して一瞬で封印が可能になったことも追い風といえるだろう。

アプサラス

特殊技のDEF上昇値が増加し、かなり使いやすくなった。相手にこちらを対象とする特殊技を使うものがいなくとも十分な戦力になってくれる。かつてコンビで猛威をふるった[ラクシュミー]も強化されているので、そちらとあわせて再びデッキに組み込んでみるのもいいだろう。

マッドハッター

特殊技の威力が増加し、LV4ではその他の効果も軒並み上昇。さらに、ため時間もやや短縮された。LV4まで育成できれば、敵主力に対して一気に戦闘を優位に進めることも可能に。

毒系使い魔

ついに大幅な修正を受けることになった「毒」を使う使い魔たち。記憶に新しいものでは[アジュダヤ]が代表ともいえるが、修正後でも実用レベルではある。唯一、[ダンピール]だけが強化された。

使い魔カード変更点リスト

単独性能を持つ使い魔で変更されたものは左二段に、同一特性の特殊技を持つ使い魔は補正値に差はあるが同一項目にまとめている。また、使い魔名称の頭に各種族の略字を挿入。人獣→[人]、神族→[神]、魔種→[魔]、海種→[海]、不死→[不]。

[人]リディア	人獣への効果時間増加
[人]フェンリル	ATK上昇値増加、攻撃範囲縮小率増加
[人]ウォーロック	敵全滅時の効果上昇、効果時間延長
[人]ヨルムンガンド	DEF上昇値増加、溜め時間短縮
[人]アースドラゴン	ATK減少値増加、効果時間短縮、溜め時間短縮
[人]エルドナーシュ	攻撃速度低下率増加、効果時間延長
[人]アークエンジェルEV	効果上昇、効果範囲拡大、溜め時間延長、次回上昇までの時間短縮
[人]白虎	効果上昇、効果範囲拡大、次回上昇までの時間短縮
[人]フラミー	ATK上昇値増加、溜め時間短縮
[人]バーバリアン	ATK減少値増加、効果時間延長、効果範囲拡大
[人]タイラント	ゲージ減少率増加、効果範囲拡大
[人]カラドリウス	ATK上昇値増加、効果時間短縮、溜め時間短縮
[人]一丈青扈三娘	威力上昇、ATK減少値増加
[人]魔龍公ビューネイ	敵撃破時のアルカナストーン制圧率増加
[人]源義経	DEF減少値増加、効果時間延長
[人]バーサーカー	スマッシュの威力上昇値増加、効果時間延長
[人]ヘカトンケイル	レベルアップ条件に必要な撃破数低下
[神]トール	ATK上昇値増加、次回上昇までの時間短縮
[神]ルナ	ATK上昇値増加、移動速度上昇値増加、効果時間延長
[神]仁王・吽	威力上昇、効果の発動順番変更
[神]バリオス	アルカナストーン制圧量減少
[神]ドミニオン	レベル毎のHP回復量増加、溜め時間短縮
[神]オシリス	効果時間延長、攻撃範囲拡大
[神]バステト	DEF上昇値減少、効果時間延長
[神]ウラヌス	モノリスのスペック向上
[神]プロメテウス	威力上昇、罠範囲拡大
[魔]バハムート	威力上昇、溜め時間短縮
[魔]ルビカンテ	ATK減少値増加、効果時間短縮
[魔]ニコルボーラス	敵全滅時の制圧力上昇、効果時間延長

[魔]ティアマト	DEF減少値(大DOWN時)増加、効果時間延長
[魔]ティターニア	施設解除率増加
[魔]パンドラ	ATK&DEF上昇値増加、効果時間延長
[魔]女媧	HP吸収率増加、効果時間延長
[魔]ロキ	攻撃範囲縮小率低下、効果時間延長
[魔]アスタロト	ATK上昇値増加、溜め時間短縮
[魔]シルフ	ATK上昇値減少
[魔]モーグリ	ATK、DEF、移動速度低下率減少
[海]ウォータードラゴン	DEF上昇値増加、次回上昇までの時間短縮
[海]ヘケト	DEF上昇値増加、効果時間減少
[海]ラクシュミー	ATK&DEF上昇値増加、次回上昇までの時間短縮
[海]テティス	スマッシュの威力上昇
[海]アナンタ	カエルの能力値低下、効果時間短縮
[海]シザーズ	移動速度減少値増加
[海]スプライト	ATK上昇値増加、効果時間延長
[海]シーヘア	溜め時間短縮、効果範囲拡大
[海]アジュダヤ	毒効果時間短縮、移動速度低下率減少
[不]スカルミリョーネ	ATK吸収量増加、効果時間延長、効果範囲拡大
[不]クジンシー	移動速度減少値増加、呪い時間延長、呪い発動時復活時間延長、効果範囲拡大
[不]ドラキュラ	敵のHP吸収量増加
[不]シャドウドラゴン	DEF吸収量増加、効果時間延長、効果範囲拡大
[不]とうこつ	DEF上昇値(大UP時)増加、効果時間短縮
[不]天草四郎時貞	自身のDEF上昇値増加、効果時間延長
[不]サマエル	毒効果時間短縮、効果範囲拡大
[不]ネクロマンサー	ATK上昇値減少、復活時間毎のATK上昇値増加、効果時間短縮
[不]キュベレー	ATK、DEF、移動速度減少値増加、効果時間延長
[不]マッドハッター	威力上昇、LV4時のATK、DEF、移動速度減少値増加、溜め時間短縮
[不]ダンピール	毒の効果上昇

[人]エッジ/[人]サーベルタイガー/[神]風神/[神]仁王・阿/[神]雷神/[神]神龍/[神]鳳凰/[神]迦陵頻伽/[神]建御雷/[魔]バックベアード/[魔]ルシフェル/[魔]アグニ/[海]シヴァ/[不]ブラムス/[不]ブラッドサッカー/[不]村雨	威力上昇
[人]ロックブーケ/[魔]ターラカ/[魔]青龍/[不]リッパー/[不]バーバヤーガ	溜め時間短縮
[人]黒獅子/[人]アマゾネス	効果範囲拡大、溜め時間短縮
[人]ホワイトマンティス/[人]マッドオーク/[人]村正/[人]クロノス/[人]服部半蔵/[神]ミネルバ/[神]プリンシパリティ/[神]ドゥルガー/[神]ブリジット/[神]アルテミス/[魔]デモンナイト/[海]ジェイス・ベレレン/[不]死神/[不]女郎蜘蛛/[不]タナトス/[不]スカルメイジ	効果範囲拡大
[海]ポセイドン/[海]マカラ	効果時間延長、溜め時間短縮
[人]野生語りのガラク/[人]パラディン/[人]ゴリアテ/[人]イビルローズ/[海]こんとん/[海]大入道/[不]暗黒騎士/[不]ヘル	効果時間延長、効果範囲拡大
[人]アリス/[人]長靴をはいた猫/[人]シャーマンロード/[人]マスタードワーフ/[神]ワグナス/[神]サルカンヴォル/[神]グリンブルスティ/[神]パールヴァティー/[魔]ダークアリス/[魔]きゅうき/[魔]アモン/[魔]ベリアル/[魔]マルコシアス/[魔]リリス/[魔]妲己/[魔]ペイルブレイズ/[海]大気の精霊/[海]ナキサワメ/[海]マーマン/[海]河虎/[海]メリュジーヌ/[海]海サソリ/[海]アクアナイト/[不]ヴァンパイア/[不]呪術師/[不]清姫	効果時間延長
[神]ワルキューレ/[海]スキュラ	HP回復量増加
[人]弁慶/[魔]ヴァーリン/[魔]レーシー/[不]プリズン	DEF上昇値増加、効果時間延長
[人]ファーブニル/[人]ロック鳥/[神]セルケト/[海]ドラゴニュート/[海]アプサラス/[海]モケーレ・ムベンベ	DEF上昇値増加
[人]極楽鳥/[人]ワーム/[神]ブラフマー/[海]ヒュドラ	DEF減少値増加
[人]チェイサー/[魔]牛魔王/[魔]ファイアドラゴン/[魔]テスカトリポカ/[海]水虎/[海]わだつみ/[不]デスブリンガー	ATK上昇値増加、効果時間短縮
[神]アルゴス/[神]カルキ/[魔]シヴ山のドラゴン/[魔]ジャバウォック/[魔]サタン/[魔]モレク/[海]沙悟浄	ATK上昇値増加
[人]ヴィゾフニル/[海]ジライヤ	ATK減少値増加
[神]ミカエル/[魔]ガイア/[不]アレス	ATK&DEF上昇値増加
[人]ズー/[神]クー・フーリン/[魔]ゴーゴン	ATK&DEF減少値増加
[神]ケフカ/[海]わだつみ(Ver 1)	溜め時間延長
[魔]かまいたち/[不]ボーンホイール	効果範囲縮小
[神]レナス/[魔]バルバリシア/[海]スービエ	効果の発動順番変更
[人]ヤシュトラ/[神]ヴィシュヌ/[不]ボクオーン	効果時間短縮
[魔]闇の王/[不]アンダーテイカー/[不]ゾンビメーカー/[不]ビッグマン/[不]フック	毒トータルダメージ値減少、毒効果時間短縮

グレフが満を持して世に送り出す
アクションシューティング最新作！

星霜鋼機ストラニア

アーケーダーの熱き想いを受けて、話題のグレフ最新作がアーケードに降臨！ シューティング黄金期を彷彿とさせる、その雄姿を体験せよ!!

星霜鋼機ストラニア
■メーカー：グレフ
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2011年春
■使用基板：NESiCAxLive

※ゲーム画面は開発中のものです。

Text：伊勢猫

多彩な武器アイテムを使いこなし“ストラニア”の脅威を打ち砕け!!

これまで本誌でも情報を取り上げてきた『ストラニア』が、いよいよNESiCAxLive対応タイトルとしてお目見え！　本作の特徴といえば、やはり多彩な武器アイテムと武器チェンジといった二つの要素。状況に応じた武器選択の戦略性に加え、多彩なステージギミックがプレイを盛り上げてくれる。一見すると難しそうな印象もある本作だが、そこは数多くのシューティングを手がけてきたグレフ。武器チェンジとO／D（オーバードーズ）のシステムさえ理解していれば、アクションシューティング初心者でも楽しめるのでお試しあれ!!

3Dモデルの使用により、ステージごとに特色のあるギミックを実装。序盤ステージはチュートリアル的な作りとなっているぞ！

武器別の戦略性＆抜群な爽快感!!

入り組んだ障害物地形や巨大戦艦ステージなど、古き良き時代へのオマージュに溢れた本作。多彩な武器アイテムを使いこなし、いかに攻略するかが本作における醍醐味の一つだ。

シューティングSTGの原点がココにある!?

ライバル機との対決など、世界観やストーリーを感じさせる演出が目白押し！ その迫力は一見するだけの価値がある。

アーマーゲージは初期3ゲージあり、ダメージごとに1ゲージが減少。スコアによるエクステンドが実装されており、スコアによる回復も可能だ。

SYSTEM CHECK!　スコア稼ぎでエクステンド!?

被ダメージによるアーマーの減少

本作では残機制ではなく、被ダメージで減少するアーマー制を採用。基本的には敵弾や斬撃ヒットで1ゲージ減少し、敵機の体当たりと障害物への接触はノーカウント。ただし、障害物に接触し続けるほか、障害物スクロールに挟まれた場合もダメージを受けてしまうので要注意だ。

全11種類の武器とカテゴリーを解説!!

陣営別・武器アイテム

自機に装備可能な武器アイテムは全11種類あって、左手／右手／ストックで個別に3種類の武器アイテムを装備できる。攻撃ボタンを押すことによって、両手に装備した武器でフルオート攻撃が可能（ソードは例外）。また、武器チェンジボタンを押すことにより、各部位に装備している武器が時計回りで入れ替わる仕組みだ。

武器チェンジ

武器チェンジ時は、左手（青）→右手（赤）→ストック（紫）…といった順番で、装備箇所が時計回りで入れ替わる。

青色の重ね取りでパワーアップ!!

武器カラーは勢力別のカテゴライで、「SIDE-ストラニア」の場合だと青色（ストラニア軍）のみ重ね取りで2段階にパワーアップ！　紫色は両軍共通の装備となっている。

NORMAL -ノーマル-

初期装備となる武器アイテムで、前方に向かって直線軌道のショットをフルオート連射する。

HANDGUN -ハンドガン-

自機の前方に向かって直線軌道のショットを単発で発射。ボタン連打でも連射にはならない。

SWORD -ソード-

自機前方へソードによる半円軌道の斬撃。ボタン連打することで、斬撃を連続して繰り返す。

ソード装備時の特殊操作

片手装備　両手装備

片手装備の場合は、ボタン長押しでソード1回→反対の手に持つショットを連射。両手装備時のみ連打時に衝撃波が前方へと飛ぶ。

ストラニア情報局

先月号のインタビューでも触れられている「戻り復活」。これは、コンティニュー時に適用されるため、ひたすら連コインしてクリアするのは難しい。ただし、二人同時プレイの場合は、その場復活となるため、どうしても先の面を見たいという人は、友達との協力プレイをやってみよう!

危機的な状況を回避するためのO／D活用法を伝授!?

オーバードーズシステム

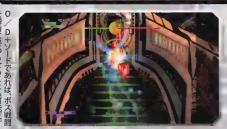
ゲージをためることで、何度でも繰り返し使用可能なO／Dゲージ。その特徴とともに有効な使い方をレクチャーするぞ!!

画面左上のゲージ表示はO／D（オーバードーズ）ゲージと呼ばれる独自システムで、敵機の破壊時や撃ち込みダメージに応じてゲージが一定量ずつ上昇。このゲージをMAX状態までためることにより、一定時間だけ自機が無敵状態となるO／Dをプレイヤーが任意に発動できる。いわば「ゲージ制のボム」に相当する緊急回避システムであり、序盤ステージでも道中の敵機で簡単にフルチャージが可能。発動中は敵機破壊時の獲得スコアに倍率がかかる仕様なため、積極的に使っていかないと損をする稼ぎ要素ともなっている。

O/Dゲージ

ゲージMAX状態でO／Dボタンを押すと発動し、時間経過で減少するゲージが無くなると終了。また、自機が攻撃＆武器チェンジしていない状態であれば、ダメージを受けた際にオート発動する。

O／D発動中の特殊効果① 無敵時間を利用しての緊急回避&高ダメージ！

O／D＋ソードであれば、ボス戦闘を瞬時に終わらせることも可能だ。

O／D発動中は完全な無敵状態だが、単に発動しただけでは回避手段にしかならない。ここで重要なのが無敵中に使う武器の選択で、オススメはやはり高威力なソード攻撃。斬撃範囲の関係上、単体での使用には慣れも必要だが、O／D発動中であれば被ダメージを気にせず振り回していける。そういった意味でも、とりあえずはストック装備にソードを残しておくのがオススメだ。

O／D発動中の特殊効果① 得点倍率のアップ効果によるスコア稼ぎも可能

O／D中は段階的に得点倍率がアップ！発動ポイントを見極めよう。

緊急回避の手段であると同時に、得点倍率アップの稼ぎ要素ともなるO／Dシステム。原則として発動中の敵機破壊によって倍率が段階的にアップし、最大で基礎点×2.0倍まで獲得スコアが上昇する仕組み。序盤ステージであれば、ステージ道中で1回発動してもボス戦までにゲージを再チャージ可能。とりあえず道中1回＋ボス戦1回ずつと覚えて、使用時の感覚を覚えよう。

侵略側の視点を描き出す……『ストラニア』SIDE-Bとは？

2月開催のトークイベントや公式サイトでご存じのプレイヤーも多いと思うが、本作にはサイドストーリーとなるもう一つのモードが存在。それがこの「SIDE バウワー」で、敵側のバウワー軍が主役となる別モードなのだ！

SIDE-Aのストラニア側と異なり、序盤ステ[illegible]

[illegible]赤色武器のみ2[illegible]アップする?

システム面も[illegible]完全な別モノ。ストラニア軍のボスが待ち受ける。

VULCAN -バルカン-

自機正面に向かって散弾ショットをバラ蒔く武器アイテム。かなりの広範囲をカバーできる。

MISSILE -ミサイル-

ロックオンした正面の敵機に誘導ミサイルを撃ち出す。レベルアップで弾速がアップするぞ!

ROCKET -ロケット-

ヒットしたポイントに爆風が広がるロケット弾を発射。レベルアップ時に弾速がアップする。

BOMB -ボム-

自機の斜め後方に向かって、ボムを連射する武器アイテム。前方に対しては無防備な状態だ。

LASER -レーザー-

正面に向かって直線軌道のレーザーを発射する武器アイテム。攻撃範囲こそ狭いが高威力だ。

DIRECTION -ディレクション-

レバー入力で発射角度を調整可能な3WAYのワイドショット。レベルアップで4WAYになる。

REFLECT -リフレクト-

自機の斜め前方に反射弾を連射する武器アイテム。障害物や画面端で1回だけ跳ね返るぞ!

SIDE -サイド-

自機の両サイドに向かってショットを連射する武器アイテム。発射角度は固定されたままだ。

ストラニア情報局

出てくる武器アイテムを片っ端から取っていくのはNG。状況に合わせて、必要な武器をセレクトしていく必要がある。状況次第では、間違って取ってしまった武器アイテムがネックとなり、ピンチになることも。昔のゲームでも、パワーアップアイテムが最大のライバル、なんてことも多かった。本作も同様といえるので、計画的に武器アイテムはセレクトしていきたい。

Version A 絶賛稼動中!!

Text:ハナダ、飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リズムアクション
■操作方法	タッチパネル＋4ボタン
■稼働日	稼動中
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワーク	ALL.NET

1月下旬にバージョンアップを遂げた『初音ミク Project DIVA Arcade』。Version Aでは新曲・新モジュールはもちろんのこと、期間限定で開催されるコンテストモードなどの新機能を追加!! また、PSP版『初音ミク -Project DIVA- 2nd』で好評だったデュエット曲にも対応し、ゲーム画面もさらに華やかになったぞ。

コンテストモード&DIVA.NET

新たに追加されたコンテストモードは決められたノルマを達成していくモード。基本的なゲームフローは右記の画像に合わせて説明しているので、プレイ前に参考にしておこう。コンテストモードで見事ノルマを達成すれば称号やゲーム画面用スキンなどが獲得でき、WEB連動サービス『DIVA.NET』(https://project-diva-ac.net/divanet/)につないで設定すると、自分なりのカスタマイズができる。『DIVA.NET』はカスタマイズ以外にも楽曲別モジュール設定やクリア統計情報などプレイに役立つ情報や機能が満載!! これから始めるプレイヤーや、まだ『DIVA.NET』を使用していないプレイヤーはぜひ活用してみよう。

コンテストモード期間中はモード選択画面の右側に出現する。参加するときはここを選ぼう。

コンテストモードの難易度は数種類ある。まずは自分の腕前に合った難易度に参加してみよう。

楽曲終了後はコンテストモードの成績が発表される。報酬獲得条件を満たせばクリアだ。

コンテストモードを見事クリアできれば報酬を獲得。DIVA.NETでカスタマイズしちゃおう。

DIVA.NETへのアクセスは、PCブラウザからはhttp://project-diva-ac.net/から。スマートフォンや携帯電話では、左のQRコードからアクセスできるぞ。

DIVA.NETからはスキンの設定も可能に!

■着せ替えもより充実に

新モジュール登場!

『初音ミク Project DIVA Arcade』の魅力の一つでもあるモジュールセレクト。最近追加されたモジュールの一覧を公開!! 札幌雪祭りで雪像として作られ話題を呼んだ雪ミク 2010 & 2011 バージョンを筆頭に、デュエット曲に合わせて作られたモジュールが追加されているぞ。

デュエット曲のモジュール合わせは迫力倍増だ。

ピンクポップス／ピンクポップス AS

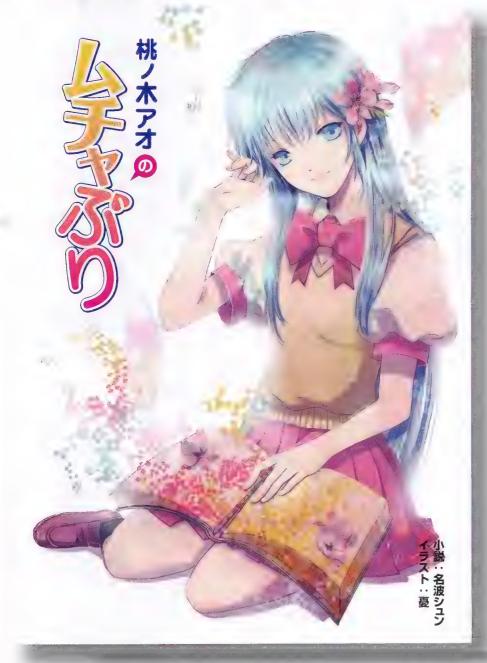
スカーレット(メイコ)／ハードロック(ルカ)

雪ミク 2010／雪ミク 2011

クラシック(カイト)／ヴィンテージドレス(ミク)

リアクター(リン)／パンキッシュ(レン)

あの モジュール・スキン がほしい! VPを稼ぐには?

[illegible]

アルカディアノベル第11弾

10回目となった　本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!!　もし、手から波動拳が出せたら……。男子ならだれだって夢見るそれをかなえた主人公。【DOLL】って何？　【消去】って……？　格芸クラスに転入し、一躍時の人になった主人公に襲いかかる試練と災難!　ループする世界と登場人物、そして主人公が巻き込まれる非実在的事件の数々に注目だ!!

本編のあらすじ

少年なら、だれだって波動拳にあこがれる。人目を忍び、高校生にもなってそれを繰り返した主人公、泉岳寺キョウヘイは、ついにその夢をかなえる。そして一変する世界。突然現れた美少女、桃ノ木アオは彼を取り巻く世界を一変させ、平凡だった少年をさまざまなトラブルに巻き込もうとする。ある日見た夢とはあまりにも違う世界に混乱する主人公。殺す、殺しなさい。見捨てなさい、あきらめなさい。【世界平和部】に入部を許されたキョウヘイは苦悩し、さいなまれる。桃ノ木アオが主人公を連れて行くのは幸福か虚無か。謎が謎を呼ぶ平行世界のおとぎ話が読む者の思考回路を加速させる……!!

「これは悪い夢なのか？　ヨシ君が右から左、左から右へ、一人現れては消える。

分身の術。

理屈では、なんとなく分かる。

ヨシ君の必殺技、「FPMH」は一秒間に十六発の張り手（というより掌底）を繰り出し、相手にはまるで百本の腕が襲いかかるように見える。確かに、そのスピードを身体全体に伝えられれば、残像を残すほどの高速移動も可能なのかもしれない。いや、その現実が俺の前に迫っている。

しかし、「目覚めた」ことにより研ぎすまされた俺の五感を持ってしても全く追いつけない、圧倒的なスピードに焦る。

「どうです。俺の「FPMH」をステップに利用してみたんです。いや、そんなに難しい理屈じゃないんですよ。高速で左右にステップを踏めば、折り返す両端では勝手に減速される。それで、人間の眼には二重に見えるってワケです」

焦る俺を見て、ヨシ君は立ち止まりタネを明かす。

「でも、このステップを円軌道にしたらどうなると思います？」

刹那、ヨシ君が左に飛んだ……のか？　蹴り足が武演台を踏むところでかろうじて、ヨシ君の残像が見える。

ヤバイ。

懐に入られたら、終わりだ。俺は、ほとんど無意識のうちに右へ飛ぶ。ヨシ君は、俺が前いたところ……、10メートルはある距離をたった三歩でたどり着いた。それも、直線じゃなく半円を描くようにだ。

いくら高速とはいえ、直線なら俺の魔導拳で捉えられるはずだ。しかし、ヨシ君はそれを許さない。しかも、左回りで攻めて来る。俺は右利きだから、魔導拳の構えをとるとどうしても左方向が死角になる。

そして、俺には魔導拳しか攻め手がない。

……どうする？

ヨシ君を見る。

しかし、そこにヨシ君の姿はない。

「よそ見厳禁ですよ、お兄さん」

え？

ヨシ君は、すでに俺の懐に飛び込んでいる。

「FPMH」!!

ヨシ君が繰り出す無数の打撃を受けた俺の身体は、武演台の場外へと吹き飛ばされていた。

（本文より抜粋）

著者の戯れ言 1

今回の東日本大震災に見舞われた皆様について、深くお見舞い申し上げます。かくいう僕は自宅の大型テレビの液晶がクモの巣になったくらいで、親類ともに大きな被害には遭いませんでした。しかし、連日流れてくるニュースに心を痛める毎日。何かできないかと考えるものの、自分も含めた家族のケアで精一杯という体たらく。逆に家族との時間が多くとれたのは皮肉としか言いようがありませんが。

だれかと対決するとして、確実に勝てそうな種目が全く思い当たらない自分は、いかにも凡庸だなぁと思いました。ゲームだったら『水滸演武』や『ゴールデンアックス・ザ・デュエル』あたりなら多少は……。（IKa）

コロッセオはロマンで出来ています。しかし、リョウコまでもキョウヘイに脈ありなのがどこまでもけしからんですね！　どうかどうかナイス・ガイ・ボブ君に素敵な相方を見繕ってあげてください。（八木ゆかり）

一話を読んだらユーキャントストップの「俺はど」！　続きが毎回楽しみです。天然不思議系のアオさんがかわいい！　同じ名前に運命を感じます。赤ジャージ先生とリョウコのボケやツッコミからも目が離せません。（藤丸あお）

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト
http://www.famitsu.com/novel/#arc にて
毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

※更新日は変更になることがあります。

とはいえ、仮にももの書きとして出来る事はないかと模索しております。これを境に大きく変わる世界と変わらない日常。ご飯を食べるとおいしい、「ありがとう」って言われたら、うれしい。真実とエンターテイメントのはざまにある何かを、近いうちに読者の皆様にお送りしたいと思っております。　ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun/

ギャルズ☆アイランド 萌え魂

サキュバスと呼ばれる女悪魔

人気イラストレーター水瀬凛先生がモリガンとリリスをキュートかつ鮮やかに萌筆!
前号に引き続き登場となるリリスは、どこか切なそうな表情が印象的。そして前号も言いましたが、この二人の共演が見られる作品のリリース、期待しております!

モリガン・アーンスランド

出身地：スコットランド
生年月日：1678年[illegible]
身長：[illegible]
体重：[illegible]
スリーサイズ：[illegible]
職業：[illegible]

カプコンからのコメント

とてもかわいらしいモリガンとリリスですね。モリガンは現在発売中の『マーヴル VS. カプコン 3 フェイト オブ トゥー ワールド』にもちろん登場してます。バトルシーンはもちろん、ムービーでは細かい表情にもこだわって作っておりますのでぜひご覧ください。今回のイラストのようなかわいらしさはありませんが(笑)。(カプコン宣伝)

MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

妖艶なる魔界の姫君

モリガンは産まれたときにその高い能力をアーンスランド家の魔王・ベリオールに見出され、魔界の統治者の後任として見出される。しかしながら、その力はあまりにも巨大だったため、彼女自身の身を滅ぼす結果になりかねないと判断したベリオールによって、その力は、三つに分けられ、封印された。その封じられた力は、ベリオール（ベリオールの死とともに消失）、モリガン、封印空間の形に分けられたが、封印空間にあったモリガンの魔力が意思をもったものがリリスとなった。『ヴァンパイアセイヴァー』のエンディングにおいて、リリスはモリガンへと回帰することを望む。この回帰はリリスの存在と意識が消滅し、取りこまれるという形になるはずだったが、回帰を受け入れたモリガンは、リリスの意思が自分の心情にも微かに影響を及ぼしていることを知る。退屈な日常に飽きていたモリガンだったが、リリスの持つ無邪気な感性が自らに宿ったことで、心が高ぶっていることを感じるのだった。このエピソードが語られてから『ヴァンパイア』シリーズの新作は登場していないが、モリガンがゲスト出演した作品では、リリスもセットで登場することが多い。

水瀬凛先生からのコメント

私は昔からゲーセンが癒しの場所でしたので、思い入れのあるアーケード作品がたくさんあるのですが、今回は「ヴァンパイア」シリーズのモリガン（とリリス）を描かせて戴きました！

登場キャラクターのどの娘も魅力的で、絵のお仕事をさせて戴く前から個人的にもイラストを描いていた作品です。

サイン入り色紙プレゼント!
希望者はp003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください!

次回の萌え魂は『まるかた』先生が登場!! お楽しみに!!

今月の読者割引番号コード
542921

■FRONT
■BACK

斑鳩がプラキットで登場!!

●コトブキヤ 飛鉄塊 斑鳩[白]DXパック
商品コード:033101
販売価格:6,090円[税込]
読者割引対象 表示金額より-200円

■セット内容:斑鳩[白]/設定資料小冊子/オリジナルTシャツ

『トレジャーの名作シューティング『斑鳩』の自機、飛鉄塊・斑鳩がコトブキヤの手によって製品化!! 過去にガレージキットで製作された「斑鳩」をベースに、ゲームデザイナー鈴木康士氏監修の元プラキット化された。ebtenでは、このプラキット化を記念して、過去の設定資料と、このプラキット化にあたり新規で用意された設定資料類をまとめた小冊子と、オリジナルTシャツをセットにして販売! 発売は6月予定だが、今のうちに予約しておくといいだろう!

■タイプ:PS3用
Xbox 360用

●MARVEL VS. CAPCOM 3: Fate of Two Worlds - Arcade FightStick: Tournament Edition
商品コード:033103
販売価格:各 18,900円[税込]
読者割引対象 表示金額より-200円

アルカディアライター アケコン体験リポート

MADCATZさんの『MARVEL VS. CAPCOM3』モデルスティックを初体験! 普段ゲームセンターで格闘ゲームをプレイしている自分でも、レバーとボタンの感触には特に違和感を感じないすぐれもの。さらにしっかりとした重量感があり、激しくレバーを操作してもブレが少なく、ポジションが安定している点に好感が持てましたね。あとは、筐体にプリントされた森気楼氏のマーヴル&カプコンキャラクターの数々も、見逃しちゃいけないでしょ!(ケンちゃん)

MHP3rd×PORTER

PS Pictogramよりコラボポーチが登場!

モンハン、ポーター、PS Pictogramのコラボが実現し、PSP用ポーチが製作された! デザインはジンオウガの紋章がモチーフかつ、ハンターズモデルのPSPにマッチするカラーリングとなっている。PSP本体だけでなく、アダプターなども入れられるサイドポケットも用意されているので、うっかりアダプタを忘れた……なんてこともなくなるだろう。

●MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd×PORTER×PS Pictogram PSP「プレイステーション・ポータブル」用ケース
商品コード:033102
販売価格:10,500円[税込]
読者割引対象 表示金額より-200円

※この商品にPSPは付属していません。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（アルカナ、ブレイ部、下克上）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

季節はもはや問答無用で春！　当方・読者投稿コーナーA-Froも新生活開始のこの季節に合わせて随所を改造しつつも、今月も皆さんからいただいた投稿の熱さは毎月同様お伝えしてまいりますぞッ!!

（長野県　美倖ゆうあさん）
☆鉄拳ヒロイン勢からもうれしいお祝い！『T2』生活の準備も万端ですかな!?

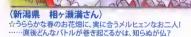
今月のΛCE!

（北海道　曖昧模糊さん）

（東京都　ちゃいうささん）
Ⓗ女学生風衣装なら、まさに春のイメージキャラ！元気っ娘3人組、この年度も走りに走ります？！

（広島県　るうやさん）
☆川面に花弁と浮かぶ、小さな風流人。音と流れを楽しんで、今日はいずこへ？

（新潟県　佐倉信士君）
☆夜桜というのもまた風流！月を眺め、機械乙女は何を思う？

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆うららかな春のお花畑に、実に合うメルヒェンなお二人！
……直後どんなバトルが巻き起こるかは、知らぬが仏？

（滋賀県　ドリー虫アター君）
☆復活キャラ代表・アロエ嬢へ愛を込められたというこの一枚！
やっぱり復活しても、はいてな……いやゲフンゲフン！（逃）

（神奈川県　礼楽都ゆっくさん）
☆強大な四魔貴族の紅一点・ビューネイ様。着崩した和服が、桜に映える女傑です！

（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗ『旋光の輪舞』より、若ことルキノ君。桜に恥じぬ今の勇姿、カレルは予見していたはず。

（東京都　左右さん）
Ⓗ雨人形杏ノ妙、春は桜花の雨にくるり。袖の桜にも、よく見るとあの人たちが!?

（山口県　水縹ロコさん）
☆こちらは若、14歳のころの幸せな日々の記憶。
平穏から戦いの日々へと移りゆくも、この思い出はきっと心の支えに。

A-Fro回覧板
3DSの『ストIV』はタメ技もワンタッチ!?　それはさておき、掲載作品にΛマークが付いているのは、その作品にアフロヅがドドド感涙したという証。このマークをゲットした方には、A-Fro特製図書カードを進呈中！
また、Ⓗマークがついている投稿者の方は、HPをお持ちです。本誌WEBサイトにて、リンクを一カ月間設けておりますぞー！　→http://www.arcadiamagazine.com

(大阪府　黒助君)
☆その進化が止まらない、電子の歌姫!
次に目指す高みは、さあ何処ですか!?

アフロCMYK

春色特集に続いては、通常カラーイラスト投稿作品をご紹介する「アフロCMYK」の始まり始まり。古今東西新旧問わず、アーケードゲームのイラストが大集合なのです!

(千葉県　スーパーバーザム君)
☆魅せるジオンMSの底力!
新参アッガイに負けるな!

(愛知県　たいぷR君)
H 出番が来るまで、森でのんびり待ってみるお二人。
姫様、パルム君困っちゃってますけど!?

写真で切り取るゲーセンの風景
アフロ光画の里

写真投稿も、実は大歓迎の当A-Fro。写真を久々にいただいた喜びで、ついついプチコーナーを設けちゃったの巻。

(千葉県　ダミ&デミってのも…@おまめさん)
☆部屋を掃除中に出てきたという、『アイマス』のカード。地上に張り付いての撃ち込み稼ぎが得意なユニットと見た!

アフロヅ Pick Up
後ろの人だれやねんマジで

(宮城県　リッチー・ロート君)
☆『餓狼伝説』でおなじみの三人の後ろにいる男は、ラ・餓狼マンの四人目……ではなく、彼の名はライオーン。アニメ映画版に登場した強敵です! 世界に存在するあらゆる必殺技を使えるという、『餓狼』史上最強のラスボスなのですよ。そう知ってこの一枚を見ると、不敵な笑みに底知れぬ迫力を感じませんか?

(宮城県　銀漢君)
☆魔法少女は笑顔が大事です! って、明らかにからかわれとるッ!?

(千葉県　ひよこさん)
H 『カプエス』で競演したおしおきコンビ。ご両人とも主役を人気で圧倒しております!

(北海道　今村だがし君)
☆『ネオジオファンクラブ』は終了しましたが、今後は我らかネスツ組もアフロでご活躍をば!

(広島県　温井川天祐さん)
☆『ポップン』から、微笑ましいキトさん。猫叉氏の新CDも要チェキですね!

(群馬県　NAGA君)
☆最新作発表を記念し、若かりし姿で参上! 私のパンチを……受けてみよ!

(静岡県　はぶたえメロンさん)
☆モモンガ界にアイドルが今、降臨! 仲間とそろうと、どこかで見たような!?

早くもコーナー化の気配!?
BUONO! AQUAPAZZA

早くも話題の『アクアパッツァ』、投稿人気も滑り出し上々! この人気、どこまで伸びる!?

(東京都　やなせゆう君)
☆この枠内で投稿人気が現在No.1なのは、やはりこの二人! 特にタマ姉への応援の声がすごいことに!?

投稿は東鳩一色状態ですが!

(神奈川県　葵ひなた君)
H 10数年ぶりでも相変わらずのご様子で! みんなで「はわ」とか言えばいいじゃない!

アフロヅ Pick Up
セガなので『エイリアンストーム』

(宮城県　はなやか涼子君)
☆『三国志大戦』の袁術様といえば自爆。そして同じセガのゲームである『エイリアンストーム』には、自爆後首を拾って復活するロボがいるのですよ! ちなみに作品裏面には、「袁術様シンドロームも考えましたけど、あまりにグロイのでやめます。」との一言が。正解すぎる(汗)。

A-Fro回覧板　「アフロCMYK」では今回から、「アフロヅ Pick Up」をスタートしました! こちらは普段の限られたコメント文字数では紹介しきれないその投稿作品の奥深さや背景の解説、その作品の秘密が垣間見える作品裏面や添付文にあったコメントなどを、やや多めのキャプションで紹介させていただく新たな試みであります! これで該当ネタを知らない人でも、作品を楽しめる……はず! マニアックな投稿、ばっちこいじゃー!!(何)

（福井県　もとみち君）
☆『ⅡDX17』より、春らしい名曲。空に散る花は、出会いと別れの記憶。

（青森県　五森セキさん）
☆『LoVⅡ』にネアカ系不死神・アレス降臨!! まさか手に持っているアイスはシケギャ（以下規制）

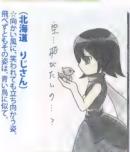
（奈良県　てつみん君）
☆世紀を越え、ハトラ子の魅力は不滅！　さらにあて先が、「萌えカディア係」とはッ!?

（千葉県　きな子もちさん）
☆ちょいワルオヤジ風味のKK氏。しろのかわいさもミスマッチで吉！

（静岡県　サギリさん）
☆『H19』ではセクシー路線衣装で登場のジュディ嬢！　いつものおへそが眩しすぎるって話ですッ!!

（埼玉県　紫夕君）
☆ちょ、これ、に、似すぎ……!?　あまりの強すぎ感に、三闘神と呼ぶしかねえ。

（北海道　りじさん）
☆向かい風に、笑われても立ち向かう姿。飛べずともその姿は、青い鳥に似て。

（新潟県　コンポジ君）
☆いつまでも忘れがたい不朽の名曲。温故知新を教えられる一曲です。

アフロッ Pick Up

その名も『宇宙刑事ギジン』!

（大阪府　ムンク園山さん）
☆このカッコカワイイ女性キャラは何者!?　と聞きたくなるところですが、こちらは当アフロのコーナー「宇宙刑事ギジン」の効果で擬人化した『リフレクビート』の筐体さんです。「ギジン」ではこのように、非人間キャラの擬人化イラストも募集しているのですよ！　対戦の緊張感が表情に表れていますな～。

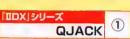
『式神の城』シリーズ　ちびふみこ　④

（埼玉県　でばいそ君）
『H』式神勢からも最終兵器幼女・ちびふみこたん登場！　10周年のお祝いも忘れない、この隙の無さを見よ！

10周年企画スペシアル第2弾
好きキャラ人気投票

バンザイ大集合に続くスペシアル企画、「愛するキャラを立候補させ、A-Fro一番人気のキャラを投票で決める」という壮大な計画が実現！　さらにこの企画、今回だけでは終わらないという話も……!?　詳しくは後の「グレスケ」にて！

『ⅡDX』シリーズ　QJACK　①

（神奈川県　綿雪さん）
☆不動のキャラ人気を誇る『ⅡDX』からは、この男が参戦。この人なくして、彩葉とリスのフィギュアは生まれなかった……！

『オトメディウス』　エモン・5　②

（北海道　零一是音さん）
☆「男がてら」に戦うこの漢！　武装も実に男らしいものはかり！

『バトルファンタジア』　ワトソン　③

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆我らがBF団の代表はワトソン君！　A-Froでの獣勢連敗を止められるか!?

『ⅡDX』シリーズ他　SigSig　⑤

（北海道　玉咲姫さん）
☆ムビキャラの中では、依然ダントツの人気を誇るシグたん！　この投票競争の中でも、超高速でトップに走り出るか!?

ほかのエントリー作品や投票方法は「グレースケール」の方でチェケラ!!

A-Fro回覧板　東日本大震災により、大きな傷跡がこの国と人々に残されてしまいました。当A-Froでは被災地の方々、そして彼らを思い心を磨り減らす方々に誌面を通じて元気をお届けすべく、担当一同一層注力致します！　そんな誌面を作るためには、今後とも皆さんのソウルフルな投稿が必須です。皆で元気を出し、それを皆で分け合う、珠玉の投稿の場を一緒に作り上げましょう！

春満開！

アルカナシグナルズ NEO

桜の季節は、聖女たちの笑顔がひときわ輝くシーズンでもあります！ 今月も、とびっきりの笑顔が届いてますよ。

（千葉県　N・H君）
☆一面、桜のスクリーン。こうして見ると、いい感じの姉妹にも見えますよね。

（東京都　ぴぃ君）
☆夜の街がリリカのホームグラウンド！ きっと、昼間よりもイキイキしてます。

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
H イラストから溢れ出さんばかりの仲良しぶり！ 見ているこちらも笑顔になりますね。

（東京都　良月君）
☆聖霊界も桜の季節!? なんだか、一年中春のイメージがあるのですが（笑）。

3DS版『BBCSⅡ』も発売中！

ブレイ部（仮）

アルカディア編集部編の『BBCSⅡプレイングガイド』は購入されたかな!? お役立ち攻略だけでなく、設定資料やボイス集なども充実。ぜひお手元に！

（大阪府　YU☆3君）
H プラチナの魔法の中で一番強力なのはチャームの魔法だったのか！ ファン数増加中です。

（群馬県　レトキザン君）
☆一人の少女が希望を持つか否か。それが、世界が生まれる確率でもある。

（福岡県　ありあさん）
☆一粒で二度美味しい魔女っ子、これからもBBワールドを引っかき回してくれそう。

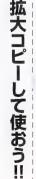
（福岡県　武術師某さん）
☆ゴス帝や擬人化やキョーダイ部やブレイ部やモロモロ混ぜすぎな贅沢な一枚！ むしろ、この姿でお姉様には復活してほしい。

新企画！

痛筐体選手権2011WGP

毎度毎度読者諸氏の下っ腹を熱くするA-Fro特別企画ですが、今回ご用意したのは、ゲーセンに置かれている筐体を皆様の裁量でペインティングしてみる"痛筐体"企画であるッ！ ぶっちゃけ、痛車の筐体版と考えてもらうといいだろう。で、皆様にはページ左下にご用意したシートを使って、たぎるパトスのままに痛筐体をデザインしていただきたい！ もちろん、このまま描き込むのは小さいので、各自拡大コピーなどして使ってネ！

この元絵が……

痛筐体に！

試しにげっつ☆先生に痛筐体サンプルをこさえてもらったゾ。イラストだけじゃなく、文字ネタでも大丈夫なんだよ！ 筐体への貼り付けは編集部のほうでやるので、元絵だけ送ってください！

痛筐体シート

拡大コピーして使おう!!

世はまさに大乱世

魂☆下克上

[illegible]世の中荒れ放題！ しかし、[illegible]の荒れっぷりもなかなかでござる。そんなわけで、今月もモノノフイラストをバリッと掲載！

（東京都　[illegible]さん）
☆現在、当コーナーに届いている[illegible]は[illegible]が人気一位でござるよ！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆そろそろ皆もカードがそろってきたころ！ この春は、どのようなデッキが流行するか楽しみでござるな！

（千葉県　[illegible]さん）
☆逸材ぞろいの今川家。[illegible]という簡単にやらせはしませんぞ。

A-Fro回覧板　今回の痛筐体企画、アルカディアblogにも台紙データがあるので、デジタル派の方々はそこからダウンロードしてくれてもよくってよ！ 筐体の比率が合っていればサイズは問わずなので、描きやすい大きさにコピーして使おう。第一回掲載は5月末売り号のA-froを予定しております。奮ってご参加ください！ 文字だけのデザインでもOKですぞ！ はたして、栄えある第一回痛筐体王に輝くのはどの筐体か？

アフロ グレースケール。

アーケードゲーマーの日常を切り取った文章ネタや、モノクロイラストを扱うのが当方グレスケ！　新コーナーのお知らせから好きキャラ投票まで、今月も盛りだくさんでお送りいたしまっせー！

3月から仕事で京都に一人暮らしです。ホームシックより近場にゲーセンがあるか心配です。ゲーセンラヴ！

（新潟県　かささん）

新コーナー

お悩み、質問受け付けます！

教えてアフロディーテ

あのコーナーに投稿してみたいけど、方法がよく分からない。そんなあなたのお悩みや質問に、イラスト、文章投稿問わずお答えいたします！

読者投稿について分からないことを教えて！

カラー投稿の「CMYK」、モノクロイラストや文章投稿の「グレスケ」、マンガやイロモノ系コーナーのネタ空間「大瀑布」とバラエティ豊かな投稿コーナー A-Fro。さらにカラーページ内でもゴスロリや擬人化といった各種コーナーが存在していて、なんだかよく分からない！　イラストを描く時の注意点は⁉　文章投稿の送り方は⁉　そんな皆様からの質問を受け付けます。

投稿者のみなさんへ質問したいことがある！

これから投稿を始めてみたいので、既に投稿をしている人たちからの意見を聞いて参考にしたい。自分はこんな感じで投稿をしているのだけれど、他の投稿者はどうしているのか教えてほしい。だけど、身近に話を聞けるような投稿経験者なんてそうそういないもの。そこで、普段は相談することのできない質問やお悩みを、読者の皆さんの力をお借りして解決しちゃおう！

質問はアンケートハガキや、携帯のメールからでも OK。ちょっと気になるあんなことを、お気軽にドゾ！

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆質問以外に、リクエストや新コーナー案なども受け付けまくるぞ！

YOU も質問しちゃいなよ！

（東京都　"侵略だゲソ！"よしみ君）
☆実はタイトー つながりではないイカ！
今も昔も、侵略者をキャッチ・ザ・ハートでゲソ！

楽しいことは正義 アーケーダー魂！

今までガンコントローラーに触ったことがなかった私。『ミュージックガンガン！2』は、そんな私に新たな扉を開かせた作品です。音ゲー+ガンシューというゲーム性は、「うまい物とうまい物を足したら超うまい物が完成するっていうのかい⁉」というツッコミを飛び出させるも、それもむなしく空を切る見事な融合ぶり。ミク曲で遊べるということも手伝って、ついに私もガンシューデビュー。

さっそく1曲目に"Just Be Friends"をセレクトし、楽しく撃つことができました。が、ゲームスタート前に大きな問題が。「どう構えたらいいんだろ……」。その慌てぶりたるや、初めて火を見た原始人のごとく……。「じ、自分は射撃より格闘に傾倒したスーパー系ですからぁぁぁっ」と言い聞かせてました。心の中で（笑）。

（埼玉県　AC30号君）

☆ナウなヤングにバカウケな曲から往年のゲームミュージックまで、ゲーマーならもれなく楽しめちゃう『ミューガン！2』！　ガンコンの構え方は、"左手はそえるだけ"って感じだと安定しますよん。

自分がよく利用するインターネット上のチャット内で音ゲーの話題を振ってみると、音ゲーの中でも各年代で話題に上るゲームが違うことがわかってきました。

小中学生は『太鼓の達人』の話題で盛り上がり、高校生～大学生辺りは『Ⅱ DX』や『jubeat』の話題で盛り上がり、自分より年上の社会人の皆さんは『DDR』の話題で盛り上がります。

……そんな私は『REFLEC BEAT』が好きです。

（埼玉県　ぽるさん）Ⓐ

☆なるほど、これは面白い結果ですね！　もちろん他のタイトルも遊んでいるのでしょうが、メインでプレイするものとなると年齢によって偏りはあるのかもしれません。うーん、アーケー道は奥深し！

（山口県　TEN HEAD君）
☆永きに渡るバイド帝国との戦い。
それはこれから始まる宇宙の物語。

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆セム、リリス、サイレンの、ちょっと困った関係性。
きっとこれからも続いていく、永遠のROOTS26。

（静岡県　あいのさん）
☆アンサーとしては黙っていられない、
エイプリルフールはダウトの日⁉

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆『ミューガン！』の猫野さんは今日もとってもボーイッシュ。『2』のふたりの活躍にだって負けてません！

A・Fro回覧板　新コーナー「教えてアフロディーテ」では、この春から投稿せざるをえないという皆様をバックアップ。どんなにささいな投稿でも受け付けます！　さて、肝心の投稿方法ですが、イラストの場合は郵送時の汚れを防げる封筒がオススメ！　文章投稿はアンケートハガキや余った年賀状はモチロン、携帯メールでもOK！　あて先がよく分からないという場合は、"アフロ係"とさえ書いてあれば後はこちらで仕分けいたします。

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆大沼さんからの「式神タブロイド」復活の呼びかけに応じ、今月は『式神』イラストが増量中です！

バックトゥザ創刊当時

10年前は○○してました

アルカディアが創刊された当時、あなたは何をしていましたか？　好きだったゲームは？　そしてアルカディアとの出会いは？　先月号までに引き続き、今月も皆様からいただいた“あのころ”をお伝えいたします！

私の10年前は、ゲーセンで『鉄拳タッグトーナメント』に大ハマりしていました。そんな時に『ブラッディロア3』の記事を読んで、初めてアルカディアを購入しました。

いつかまた、『ブラッディロア』がアーケードに帰って来てくれることを願っています。

（長野県　美倖ゆうあさん）

☆思い出が詰まった10年前をさらに特別な一年として振り返ることができるように、アルカディア創刊がお手伝いをできていれば嬉しいです！

10年前は『スト ZERO2』のさくらやブリセルさせたテリーのイラストなどを描いていました。まだ投稿を始める前だったので、だれに見せるためでもなくひっそりと。

そして2002年。友人のえみ君の送ったアンケート投稿がMMターボに掲載されたことをキッカケに投稿を開始して、現在に至ります。少しは画力が上がったと思いたい……。

（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆グ、グムー、投稿前からすでにブリセルイラストを描いていたとはすばらしい！　そんなすばらしいイラストを投稿へと導いた友人のえみ君もさらにすばらしい！　運命……運命なのだよ……。

A-Fro的イチオシ決定戦

好きキャラ人気投票

読者からの投票でA-Froならではの好きなキャラクターを決めちゃおう！　エントリーされたのは10周年企画として受け付けていたキャラクターたちの中から選ばれた15キャラ！　それでは投票開始～っ！

『レイフォース』　F04　⑥

私の一番大好きイチ押しキャラ、それは『レイフォース』の女性アンドロイドパイロット“F04”をおいて他にはありません。

まだ「萌え」とか「俺の嫁」といった言葉のないころ、彼女の勇姿に惚れた私はプレイの際は必ずデモ画面を拝むことを習慣とし、サントラの解説文等でストーリーを知ってからはさらに想いを深めたものでした。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆美しい女性がさっそうと戦うあのデモ画面！　TAMAYO氏の名曲を聴くだけで、今でも初めて出会った時の衝撃がよみがえってきます。

『エスプレイド』　相模祐介　⑦

好きなゲームキャラは『エスプレイド』の相模祐介です。たまたま立ち読みしたメストで記事を見なければ『エスプレイド』に、ひいてはゲーセン、格ゲー、音ゲーと転ぶこともなく……。そんな原動力が彼でした。バイト代のほぼすべてをつぎ込んだのも良い思いでです。

（千葉県　「10年前もこれからも」@おまめさん）

☆実はハガキ裏に書かれていたコメントだったのですが、その熱意に押されてのエントリー！

さて、以下は今月号までに掲載されたエントリーキャラです。こちらも投票対象なので要チェックだっ！

『KOF』シリーズ　アッシュ・クリムゾン　⑧

『アカツキ』シリーズ　完全者　⑨

『メタスラ』シリーズ　メタルスラッグ　⑩

『ツインビー』シリーズ　パステル　⑪

（大阪府　あすぱらAす君）
Ⓗ国民的アイドル化当初はまだ名前も無かったのに(笑)、アーケードキャラとしてはかなりの出世株です！

『ギルティギア』シリーズ　ソル・バッドガイ　⑫

（千葉県　前川泉さん）
☆触れるもの全てを破壊するかのような存在感。燃えさかる炎、まさしくそのままの男。

『餓狼伝説』シリーズ　テリー・ボガード　⑬

（島根県　ヤングムーン君）
☆アウトローでありながらもヒーローであり続けた、衝撃的兄さん！

『ポップン』シリーズ　おんなのこ　⑭

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
Ⓗとても目を引くデザインだった彼女は、その名前も特徴的でした。

『ポップン』シリーズ　ロビン&クック　⑮

『ポップン』シリーズ　シルビア　⑯

（福島県　森園泉さん）
☆とっても癒し系な思い出キャラ。『ポップン』からの2組がエントリー。

好きキャラ大賞を決めろ！　投票ルール

投票はアンケートの隅や投稿作品の裏などで結構です。今回選ばれた15キャラの中から、ひとつだけ番号を書いて送ろう。投票枠は79ページにもあるので、そちらも参照するといいだろう。今後は毎年の開催も検討中なので、エントリーに納得のいかなかった人もとりあえず今年はこの中から投票してくだせえ。あなたの一票で、アフロならではの好かれキャラクターを決めておしまいっ！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】 全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。 投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。 締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

マンガネタコーナーからリビドーほとばしりの各種コーナーまで、バラエティ地獄の当コーナー。しっかりとした強い意志を持ち、理性を失わないように読みきるが吉。

(熊本県　エレ会長君)

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材としたマンガをまとめた、その名もA-Fro漫画道場。ギンザドリルやラ・餓狼マンが読めるのはここだけ!

(埼玉県　白銀大富豪・暇人君)
☆なにやら突っ込みどころは満載だが、どうやら完結編だということは了解した。

(大阪府　作左君)
☆20年以上続く歴史的コーナー最新作! 初代はメトロシティー市長なので覚えておくといいだろう。

(静岡県　桜井ハズキさん)
☆昔は普通に見かけられた文化。……まあ、お題はお店によって特色があるということで。

(神奈川県　タイコウ君)
Ⓗエイプリルフールったらなんて台風を呼ぶ男! チャムチャムウソツカナイということらしいので、エライコッチャ。

(東京都　良月君)
☆油断か服を着て歩いているお金持ち。もはやボーナスステージにすら敗北とは……。

(大阪府　せのお東君)
☆うむ、まごうことなきしっくり感。なんかもっと集まれそげで怖い。ていうか濃そう。

大相撲☆アイドル

ギンザドリルZ

みんなちゃんこを食いまくる、由緒正しきアイドルユニット。

(長野県　LEG君)
☆ところで大相撲中継と大相模中断は見た目が似ているだけで意味は不明。

ラ・餓狼マン

A-Froに舞い降りた正義のヒーローラ・餓狼マン。今月はライバルヒーローが大活躍。見逃すな!

(神奈川県　礼茉都ゆっくさん)
☆とどまることを知らないラ・餓狼マンの活躍同様、押し寄せる応援の声!

(熊本県　オドマシラン君)
☆No.130にて衝撃の登場となったサタンクロス。彼にとって不可能なことなど何ひとつ無いのであった!

新着! オリジナルヒーロー

(愛知県　御影道行君)
☆ゲッターなロボッティアとはまったく関係の無い新戦隊。敵か味方か!?

ついに始まったラ・餓狼マン対超人サタンクロスとの死闘!! 人々は「なぜ正義同士戦わなければならないのか」と心の中に……。そして、その死闘をはるか遠くで見つめる者がいた。ギース、ルガール、クラウザー、Mr.BIG、はたして彼ら四人の目的とは!?

次回ラ・餓狼マン『動き出した巨大な悪　ザ・ラスボスダー』にご期待ください。チャ～チャッチャッチャ～♪

(栃木県　@kira君)

☆なんと次回予告が到着した……だとっ!? だがしかし、ラ・餓狼マンと闘うまでもなく、サタンクロスは左の方のマンガで玉砕している気が! 今後の展開から目が離せないぜ!

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

ハートキャッチスイート

ゲルエロス村

ちょっぴりおマセなお色気イラストばっちこい! ただしやりすぎるとアルカディア自体が発禁だメポ!

(東京都　風水ぎつねさん)
☆「リアルバウト」ならではの艶やかハーフェクツポーズ! 画面狭しと飛び回っている姿とのギャップに、ドキ。

(広島県　文月裕さん)
☆このたびクアトロさんがまさかのソロデビュー。当然のように視線などは余裕でクギヅケさ!

ブリセル大作戦

男キャラなんて女の子にしてしまえばいいじゃない! 100%……SOじゃない! やるじゃない! ニコッ。という図式がちょっぴりマイッチングなビッグミッション。

(兵庫県　田中叶多さん)
☆熱き悪男(わるお)もブリセルされればこの通り。とってもクールな悪子(わるこ)さんに大変身!

(兵庫県　アルルハイジさん)
☆フュージョンサウンドを駆け抜ける彼らへ、届けブリセル大作戦!

アフレコ共和国

フリーダム会話

イメージキャラクター作／宮城県　はなやか涼子君

お題のマンガに自分なりのセリフを入れよう! 今月は広島県　森本マイヤー君の出題マンガへセリフを入れていただきました。

(埼玉県　AC30号君)
☆なぜにパソの人はこんなにも扱いが悪いのか。一応将軍なんだけどねぇモミモミ手揉みん。

(東京都　リリスナー君)
☆ちょっぴりおしゃまに勘違い!
で、結局本当の時刻は何時なんだろーか。

今月のお題マンガ

(千葉県　ヒビクーガ君)

今回セリフを入れるお題マンガはこちら。皆様からのセリフをお待ちしてます。また、お題を描く際はフキダシを大きくお願いするぜ!

今月の!

リビドーグラフ

なぜか激減していたエ村の投稿量ですが、今月は普段通りに戻っています。そのため先月より割合的には減ったブリセルですが、投稿量自体は増えていたりします。さて、どうするドシフン!?

今月はアフロッヅの人たちから、痛窓体コーナー用サンプルの田辺みさこ図案を有無を言わさず強制的にノーギャランティーで描かされるも、むしろ望むところだった。

久しぶりにアルカディアを買いましたが、A-Froが何も変わっていなくて安心しました。特にゲルエロス村とか! ゲルエロス村とかゲルエロス村とか!!!

(東京都　19-RAMONE君)

オトナファミよりオトナディアが欲しい、マジで。

(北海道　西端君)

ラ…銀狼マンを『銀狼伝説』20周年作品にしてもらいたいです。

(佐賀県　超雷君)

↑(大阪府　ムンク國山さん)
☆これが英才教育というやつか!

↑(新潟県　雪国は大変・佐倉信士君)
☆仮に屋根付きでもシャッターが開けられぬ罠

↑(神奈川県　草凛花丸さん)
☆この疾走感、かなりのマッハだぜ……

↑(秋田県　ハンドベル君)
☆デカスギネ!?

↑(石川県　蒼緑隊長君)

↑(大阪府　ばばさん)

Shake The アフロッヅ

げっつ☆　タンタンタラリラッ、タランタン♪

ケソ　田辺みさこ筐体をこさえてこの浮かれっぷり!

げっつ☆　きらめきスターローダーとして、こんなにも楽しいコーナーは他に類をみませんよ!

ちくわ　そう言いつつも、さっきから漏れている鼻歌は『犬福』のメイン曲なわけだが。

げっつ☆　グムー、人の鼻歌に対して勝手なスパイ活動をしないでくだせえ!

ケソ　そそそ、それイイー! (おなじみの表情)

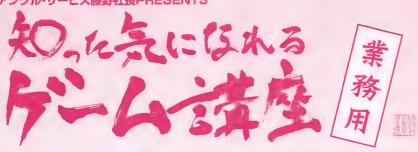
ちくわ　ハッ! さては来月募集の忍者村のテーマにスパイを組み込むつもりでは!?

編集ヤエ　会話の内容についていけない! 噂以上のカオス感にとかちつくされそうだ!

アフロッヅ　やあ、担当が困惑してるよ? (自覚無し)

A・Fro回覧板　次回の締め切りは4月18日(月)必着! 募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG 業界の重鎮サンダーライガー、数値を語る
トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

業務用

コンピューターを使ったゲームで必ず用いられる数値。プレイに関連する数値情報をプレイヤーに「分かりやすく」、「的確に」伝えることは、いいゲームに求められる条件の一つといえる。今回の講座は、今では当たり前の様に存在している「ゲージ表示」についてのお話。ただ、「棒」があるだけ……というなかれ。ゲージを使った表現はゲームにさまざまな貢献をしているのだ。

連載第11回　ゲージラブ。

ゲームと「数値」表現のイイ関係（前編）

コンピュータゲームはさまざまな数値情報を扱います。プレイヤーからの入力値・グラフィック・サウンド・耐久力や攻撃力、すべて数値情報です。単なる数値も工夫した表現方法を用いれば、ゲームの面白さをよりいっそう光輝かせる事ができます。今回はそういった事例を。

■ゲージ表示

●『ラリー X』（ナムコ／ 1980）

ゲームで『ゲージ』が使われ始めたころのゲームの代表格『ラリー X』。このゲームではボタンを押すと、スモークスクリーンが発生する代わりに燃料が早く減るという仕掛けがあります。プレイ時間が長くならないようにする「制限時間」、車の性能限界を表す「FUEL残量」、危機回避に使える「スモークスクリーン使用限界」本作では三つの要素を一つの『FUEL』ゲージで表したのが画期的です。

1. 制限時間「TIME 30」といった表示
2. 残り燃料を示す FUEL ゲージ
3. 緊急回避の使用回数示すストック

これらを一つの『FUEL ゲージ』に集約して示しています。個々の要素を別個に表示した場合プレイヤーが見たり気にする場所が増えてしまい、敵車やマップといった重要なゲーム要素から目を離す時間を最小限に抑え、その結果複雑さに起因する理不尽感を薄めシンプルで多くの人に伝わりやすい間口の広いゲームになっています。

車を運転していてガソリンスタンドがすぐにありそうもない山道で、ふと FUEL メーターを見ると残量がほとんど無い！　ピンチ！……そういった分かりやすい危機感をうまくゲームに取り入れています。

■体力ゲージの始まり

●『スパルタン X』（アイレム／ 1984）

プレイヤーが操作する対象が人型のキャラクターで「体力ゲージ」をいち早く取り入れたゲームとしては『スパルタン X』が代表的です。それまでの人型キャラクターを操作するアクションゲームは1回のミスで残機ストックを失うものでしたが、本作では『何回かミスをしてもいい』システムを体力ゲージを採用することによって実現しています。敵からの攻撃を何回か受けてしまってもある程度は耐えてくれるので、そのぶん難易度を下げたような効果があり多くのプレイヤーに受け入れられるゲーム性を備えています。

敵の攻撃力には種類があり、ザコ敵につかまれた場合体力の減りは少ないが、敵の投げるナイフやボスの攻撃を受けるとプレイヤーの体力は多く減ります。体力ゲージを採用する事によりその差をプレイヤーが認識しやすいようになっています。ステージ最後に起こるボス戦では、ENEMYゲージでボスの体力も表示して、あとどのくらいで耐久力の高いボスを倒す事が出来るかを視覚化している点もゲーム全体の分かりやすさに貢献しています。

■格闘ゲームの体力ゲージ

●『ストリートファイターⅡ』（1991 ／カプコン）

現在の格闘ゲームの源流『ストリートファイターⅡ』のころになると体力ゲージの使い方も工夫が進み、キャラクターによる体力・攻撃力・防御力を分かりやすく示すものになっています。それまでのゲームでは数値とゲージの長さとが対になっているものが多かったのですが、格闘ゲームにおいてはキャラクター毎に違った体力最大値に対応したものになり、単なるゲージでは無く、表計算ソフトのグラフで用いられるような 100% を基準とした表示に進化しています。

■絶対ゲージと相対ゲージの違い

★絶対ゲージの場合（図 A）

FUEL ゲージの場合、数秒毎に1ドットずつ FUEL 値を減らし、スモークスクリーンを使用した場合、その都度数ドット減らす。体力ゲージの場合、敵に掴まれた場合は数ドットずつ減らし、ナイフに当たった場合は10ドット減らし、ボスの攻撃の場合は20ドット減らす。これらは推測なので実際のゲームがどういった処理をしているかは定かではありませんが、昔のゲームではそうした方が処理が早いといった理由で扱う数値と表示ドットが対になるような計算をしている事が多いのです。

★相対ゲージの場合（図 B）

格闘ゲームのような体力ゲージの場合、最大値が違う場合でも任意の長さで表示可能な方法を用いています。

表示する長さ＝（100%時に表示する長さ÷100%時の値）×現在の値

このような計算式を使用します。仕様変更で表示幅や内部数値が変わっても表示プログラムを変更する必要が無い。ハードウェアが進化して、高速な計算・柔軟な描画が可能になった現在ではこういった処理が一般的。

<図 A>

<図 B>

幅は何ドットでも構わない

ちなみに当社のゲーム『トライジール』ではボスに体力ゲージがあります。

本作ではパワーアップシステムがあり、ボスとの戦闘中にミスをした場合装備が初期状態に戻り、攻撃力が著しく低下しボスを倒す時間が長くなり難易度が急に上がってしまうので、序盤のステージではプレイヤーがミスをした場合、ボスの体力が半分になります。同時にボスの体力最大値も半分にしているので、表示上は何の変化も有りませんが、こっそりボスを弱くして理不尽さを無くそうとしています。こういった処理が簡単にできるのもゲージシステムの優れた点です。

『ラリー X』のゲージは画面右部、スコアやマップなどの情報と一緒に表示されている。

『スパルタン X』は、画面上部にボスのゲージも併記。

『ストリートファイターⅡ』の例。ゲームの重要な情報ゆえ、目立つ配置と形になっている。

次回予告　次回も引き続きゲームと数値を巡るお話の予定。ゲームの中では、ゲージ以外にもさまざまな数値表現のカタチがあります。次回も、数値を分かりやすく伝える工夫をさまざまな例をもとに解説していきます。スコア表示を「数字」と「アイコン」で比較してみると？　「シューティング技能検定」に登場する「ゲーマー年齢」のヒミツとは？　などの話題を予定しています。ご期待ください（編集部）

ウメハラコラム 道

今月は、前号に引き続きゲストにマゴが登場。トッププレイヤーである二人への質問は、超の付く初心者がどうやったらうまくなれるかというもの。だれでも最初は初心者だったハズ。さて、二人の答えは……?

●今月の質問●

初心者にもできる対戦の練習を教えて!

(質問者:自由人未満さん)

ウメハラ
[illegible]格闘ゲームで数々の大会を[illegible]から世界中に数多くのファンを持つ。[illegible] Championship Series" [illegible]の座に就いた。

モリカワ
[illegible]の友人。本人も格闘ゲームのプレイヤーであり、主な戦績は第1回格闘『CAPCOM VS. SNK 2』(個[illegible]団体戦優勝。

ゲーセンで対戦している輪に自分も加わりたい。だけど、実力差がありすぎてゲームがすぐ終わっちゃう。経験を積みたいのに、できないもどかしさ……。どうしたらいいのだろう!?

最初はみんな初心者 二人から初心者への練習のススメ

ウメハラ(以下 ウ):今回はモリカワがお休み。なので、代わりにマゴに来てもらいました。
マゴ(以下 マ):先月号に続いて二度目ですね。よろしく。
ウ:今回の質問はこちらです。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

私は対戦格闘ゲームを家庭用でしかプレイしていなくて(しかもPSP)、対戦した事がほとんど無く、CPU戦ばかり。レバー操作もダッシュすらできない状態ですが、ゲームセンターに興味はあります……。

近所のゲームセンターに行くと上級者(?)ばかり居て初心者の私が入る余地がありません。そんな私でもどうやったら練習できますか? あと、どうやって踏み入れたら良いのでしょうか?

(東京都 自由人未満さん)

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

マ:へー、このコラムってこういうテーマも扱うんだ。意外だな。
ウ:今までは初心者にわざわざ俺が教えることもないだろうって思ってたからね(笑)。ところが最近この考えは間違ってるなと。
マ:あらま、何で?
ウ:今の時代、この人たちのような「本当の初心者」に向けた攻略本って無いでしょ?
マ:言われてみればそうだね。ネットの攻略掲示板でも基本的には中級者以上の人たちが情報を共有する場になってるからね。
ウ:今の格ゲー界は上級者は上級者同士、中級者は中級者同士で情報を共有してて、自分より下手な人に教えるって発想が無い。でも、それじゃ初心者が入ってこれなくて、せっかくの格ゲーブームもすぐ終わっちゃうじゃん。それは困るでしょ? 特に俺は(笑)。
マ:そうですね(笑)。
ウ:なので今回はこの質問をテーマにしました。
マ:なるほど。ていうか、ダッシュも出せないって、本当に初心者なんだな(笑)。
ウ:いや、初めはみんなそうじゃん。しかも、今は俺たちが初心者だったころと違って、みんなある程度うまいから、まったくの初心者には厳しい時代だよね。
マ:確かにそうだね。ちなみに俺が初心者だったころの話をすると一……。
ウ:おーいいね。そういうの、みんな聞きたいんじゃない?
マ:高校の帰りに友達同士でゲーセンに行って対戦をしてた。
ウ:ちなみにそのときのタイトルは?
マ:『ジョジョ』(編注:『ジョジョの奇妙な冒険』/カプコン・1998年)だったかな?
ウ:おー、そのころか。意外とデビュー遅いんだね。
マ:一人用だったら『KOF'94』のころからやってたけどね。
ウ:じゃあ、レベルの高いゲーセンで本格的に対戦をやりだしたのはどのタイトル?
マ:『ギルティギア ゼクス』だね。最初は全然自信は無かったんだけど、流行しているゲーセンに行っても意外と勝てたのがきっかけで、どんどんレベルの高い相手を探すようになっていったかな。
ウ:ということは、この質問をくれた人ぐらいの時期は、一人用で練習してたってことだね
マ:そうそう。だから、この人も最初はCPU戦で必殺技を出せるようにして、ある程度動かせるようになったら、ゲーセンで同じようなレベルの人を探して対戦するのがいいんじゃないかな。
ウ:格ゲーもRPGなんかと一緒で、相手のレベルに差があり過ぎると闘っても成長が無いからね。ちょうど今、俺もマゴも『マヴカプ3』を始めたばっかじゃん? 同じレベルの相手探すの大変じゃない?
マ:それはあるね。初心者探すの大変(笑)。でもさ、この人、わざわざ「ウメハラコラム」に質問してくるってことは、『スパⅣ』がやりたいんだよね?
ウ:ゲーセンに興味あるって言ってるし、そうなんだろうね。
マ:だったら、『スパⅣ』は家庭用のネット対戦がアーケードと遜色ないレベルで闘えるから、まずはそれで練習すれば似たレベルの相手も探しやすいんじゃない?
ウ:そりゃこの人だってそうしたいだろうけど、格ゲー初心者にはハードルが高いと思うよ。もし、ハードを持ってなければ一式そろえるのに結構お金かかるじゃん。まあ、この人に関してはレバーの心配はいらないわけだが(笑)。
マ:あーそうか。質問採用されてよかったですね(笑)。
ウ:あと、どんなことを練習すれば上達するのかも知りたいんだと思う。
マ:うーん。でもそれを教えるのって難しくない?
ウ:そうかな? 必殺技を出せるようになったら、連続技覚えて対空出せるようにしてって感じで教えればいいんじゃないの?
マ:いや、俺もゲーセンでバイトしてたころ、そういう手順で教えてたんだけど、その教え方だと皆そんなに上達しないんだよね。本人のやる気の問題もあるかもしれないけど。だから本当にこの教え方でいいのかな? って疑問に思っちゃったんだよね。
ウ:上達の手順としては間違ってはいない思う。ただ、俺たちは今までの経験からいずれ勝てることを知ってるけど、初心者は途中で不安になっちゃうだろうね。
マ:そうかも。だから、初心者のうちはとにかく目先の勝ちを拾っていって上達を実感していくのがいいんじゃないかと。
ウ:目先の勝ちっていったって、本当の初心者が勝てる相手なんてそうそういないだろ。
マ:いや、だからレバガチャでも勝てそうな相手を見つける。それが、駄目なら子供にお金渡して対戦してもらうとか。
ウ:それ、危ない人だろ(笑)。でも、皆、下手な時期が

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site
http://www.daigothebeast.com/

あるってことを知れば安心できるのは事実だよね。家庭用ゲームしかやったことない人にとってはレバーの感触って違和感あって、そこでつまずく人も結構多いだろうしね。
マ：なるほど。じゃあお試し感覚で一人用専用の台でレバーに慣れるところから始めればいいんじゃない？
ウ：『スパⅣ AE』の一人用専用台なんてそうそう無いと思うけどな。
マ：別に『スパⅣ AE』じゃなくてもいいじゃん。『ストⅡ』でも『KOF』シリーズでもコマンドの練習くらいはできるでしょ？
ウ：言われてみればそうか。それなら確かにゆっくり練習できる。
マ：んで、一通り必殺技が出せるようになったら自分と同じようなレベルの人に乱入するってのがいいんじゃないかと。
ウ：そうなるとリンクシステムが邪魔だよなー（笑）。
マ：あのシステム、失敗でしょ（笑）。だれも幸せにならない。
ウ：最初は新しいなと思ったけどね。格ゲーの良いところでもあり悪いところでもあるのが「負けたら終わり」っていうところだよね。ほかの娯楽は大抵、うまい人も下手な人も平等に遊べるもんね。
マ：確かに格ゲーの、弱者に対する厳しさは半端じゃない（笑）。
ウ：俺、最近プールによく行くんだけど、どんなに泳ぐの下手でも強制終了とかされないもんな（笑）。下手は下手なりに好き勝手できる。
マ：そうだよね。でも、そんな弱肉強食なところが魅力でもあるんだけどね。まとめると、家庭用の格闘環境を持ってない初心者は一人用の台を見つけてコマンド練習をして、必殺技が出せるようになったら連続技を覚える。そして、自分と同じようなレベルの人を見つけたら積極的に乱入するってことかな。
ウ：そうだね。その先の上達法はゲームによっても違うから、そのときはまたコラムに質問してみてください（笑）。

見た目？　キャラの能力？ 二人のキャラ選択の基準

ウ：今回二つ目の質問にいきます。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

『マヴカプ3』がやっと発売しましたね。そこでウメハラさんに質問です。新規のゲームに手を付ける際に重要視するポイントはどこですか？　自分はとっかかりが分からずに苦戦しています。
キャラ選びのポイントと併せてお聞きしたいです。よろしくお願いします！
（東京都　masat0226さん）

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

マ：前の質問でも言ったけど、コンボが大事だと思う。これはゲーム選ばないよね。
ウ：まあそうね。
マ：どんなに実力差があっても、技が当たる瞬間ってあるでしょ。そこで大きなダメージを取れるようになれば、自然とプロセスも考えるようになるからね。
ウ：なるほどね。キャラ選びの基準は人によって違うよなー。
マ：そうだねー。これは俺も、ときども、ウメハラも違うよね。
ウ：うん。でも俺、ときどのキャラ選びの基準は知ってるけどね。
マ：あっ、俺も知ってる。
ウ：よし、じゃあ、せーので……。
ウ＆マ：「セットプレイができるキャラ」
ウ：……だよなー（笑）。
マ：あの男は立ち回りとかやりたくないからな（笑）。
ウ：マゴはどういう基準でキャラ選んでるの？。
マ：まずは「見た目」じゃない？　もちろん、そのキャラが弱ければ変えるけどね。ウメハラは？
ウ：俺はプロ以前と、今じゃ微妙にキャラ選びの基準は違う。昔は「詰まない」キャラを選んでた。詰みさえしなければ、努力次第でなんとかなるし、それを楽しいと思ってたからね。だから、バランスの良いリュウが多くて、ザンギとかは使わないよね。
マ：で、今は単純に「強い」キャラ？
ウ：そうだね。簡単ならなお良いね（笑）。今後は世界中で流行しそうなゲームが発売されたらやらないわけにはいかない。いろいろなゲームをやろうと思ったら難しいキャラは手が出しづらいよね。
マ：なるほどねー。俺は完全対空があるキャラを選んでる。フェイロンは見た目が好きってのもあるけど。
ウ：それが分からないんだよなー（笑）。見た目、いいか？
マ：見た目いいね。超カッコいい。
ウ：あっ、そうですか。
マ：あと、コンボの減りを見た瞬間に「このキャラやべぇー」って。最悪でも荒らしキャラにはなるだろうと思って選んだんだけど、あそこまで強いとは思わなかった。
ウ：この質問者は強いキャラの見分け方を知りたいんだろうけど、どのキャラが最強かなんて最初は分からないからね。まずは自分が使っていて楽しいキャラを選ぶのがいいんじゃない。
マ：そうだね。今回はありがとうございました。また呼んでください。

今月のウメハラ

2011年の初めから、充電期間を継続中のウメハラ。現在は、国内で本格的な大会参戦に向けて、練習・研究の日々を送っている。
しかし、現在、海外を中心に大会参戦のオファーも多数あり、春～夏に向けての活動計画を検討中とのこと。DAIGOの活躍に期待するのは、国内だけでなく海外ファンも同じ。最新情報が届き次第、次号以降、本コラムでも紹介していきたい。フル充電したウメハラが、きっと今年も海外で大暴れするに違いないだろう。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！　コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー“FightStick Tournament Edition”を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S Wihte
SUPER STREET FIGHTERⅣ version for PlayStation®3

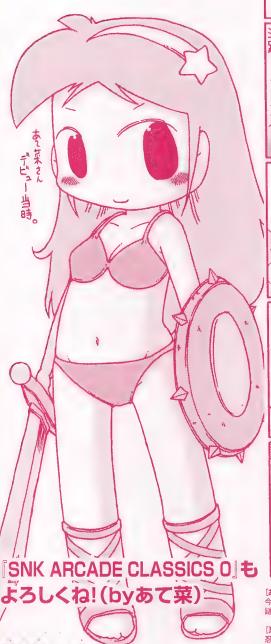
ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S BLACK
SUPER STREET FIGHTERⅣ version for Xbox 360®

※採用者プレゼントは写真とカラー、モデルが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

今月ものほほん20%ボリューム増量中（当社比）

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々

ねおぢおさん

えふつーしすてむさん

［あるふぁさん］
今やすっかりレギュラー……、と言うかえすえぬ家に居候し始めた謎の忍者さん。「びじんはくめい」とのウワサも。

［忍びのテクニック］
忍ぶようで忍ばない。意表をついたありようこそ、彼女の真骨頂。

［えふつーしすてむさん］
「がんふろんてぃあ」、「めたるぶらっく」など、シューティング系の舞台でかつて名を馳せるものの、格闘系の舞台では異色の「だいのれっくす」とかくらい。「ゆーゆのくいずでごうごう!」は、アイドル史に名を残す、彼女の隠れた大ヒット舞台である。

IKaPlofile
ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

でこさん

[はずれじゃ]
でこさんの異色舞台「とりおざぱんち」での名言。ちなみにでこさんに呪われると、なぜか羊になるらしいぞ。

ぺろり

[あたりじゃ]
これも「とりおざぱんち」での名言。アクション舞台にクジ引きの要素を取り入れた、斬新すぎる作品だったのだ。

桜

[さあ牛だ]
何の前触れもなく「牛だ」とでこさんが言ったら牛なのです。それこそが、愛すべきでこさんクオリティでありイズムなのです。

えすえぬNEWS 今月も「えすえぬ家」に楽しい仲間が登場!!

今月も読者様から新キャラのご案内がやって来たぞ！ お便りをいただいたヤサーサさんによると、「えすえぬ家の世界観を広げたく思い、考案した奴を送ります」とのこと。「考案した」という割にはどこかで見た事があるような気がする上に、名前すらそのまんまな気がするけど気にしない!

これからもこの読者参加企画、巻末のA-fro投稿アドレスやアンケートはがきなどからどしどし応募してほしい。もちろん、絵だけでなく文章のみの投稿もお待ちしているぞ！ 某業界擬人化まんがが、「えすえぬ家の人々」は、これからも皆さんの手によって広がり続けます……!!

（神奈川県／ヤサーサさん）

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

『SNK ARCADE CLASSICS 0』で体験!

SNK名作シューティング&アクション歴史ハッケン!

SNK(新日本企画)が'80年代にリリースしたゲームが20作も楽しめるPSP用「SNK ARCADE CLASSICS 0」(通称「アケクラゼロ」)が発売間近! 全アーケードゲーマー必携の本作から、斬新なシステムを搭載した四つのシューティング&アクション作をご紹介。SNKゲームの歴史を知ってオドロキ、遊んで納得!!

サスケVSコマンダ

稼動年:1980年　ジャンル:シューティング

今では普通の「撃ち返し」その元祖はこのゲーム!?

敵を倒すと同時に発生する敵弾、通称「撃ち返し」弾。現在のシューティングゲームではおなじみとなったこの要素の元祖か?といわれているのが『サスケVSコマンダ』だ。内容はシンプルで、固定画面内で主人公のサスケを操作し、ショット(手裏剣)で上空から飛来する忍者を倒していくだけ。しかし敵の攻撃以外に、攻撃判定を持つ「倒した敵の死体」も避けなければならないため難易度は結構高め!

忍者を撃破し続け、その後に現れるボスを倒すとステージクリア 再び忍者と戦う

忍者たちは赤と緑の2種類がいて、緑のほうがスコアが高い 倒されてもなお、主人公を襲う。撃つとこの状態になって、下に落ちてくるのだ。

多彩な技を繰り出すボス

ボスとの戦いも『サスケVSコマンダ』の大きな魅力のひとつ。当時のゲームとしては珍しく、ボスは「火炎の術」、「分身の術」、「飛竜剣の術」などと名付けられた個性的な攻撃を仕掛けてくるのだ。さらにこのボス戦ではボーナス得点が設定されており、早く倒すほど多くの点を得られるためエキサイトすること必至。ちなみにこのボス戦で倒されると、赤忍者と緑忍者が多数登場し、勝利を祝うというお茶目な演出も。

ボスの登場に合わせて、使用する技が漢字で表示される。無骨なフォントがカッコイイ!

これは最初のボスが放つ火炎の術。ボスは攻撃こそ強力だが手裏剣を一発当てれば倒せる

TANK

ティー・エー・エヌ・ケイ

SERVICE INSTRUCTION

稼動年:1985年
ジャンル:アクション

特殊な操作パネルで自由度が大幅アップ

アーケード版は古いテレビによくある(ダイヤル式)チャンネル変更スイッチ似た、「チャンネルスイッチ」を採用。このゲームの自機は戦車。チャンネルスイッチには、レバーの機能も搭載されており、倒すと戦車の移動、スイッチを回すと戦車の砲塔の向きが45°ずつ回転する(『怒』で使われた「ループレバー」の前身)。これによって、移動と砲撃の方向が別々に操作可能に。退却しながら攻撃、自機の後ろに現れた敵に対応、といった戦車らしい戦いができるのだ。『アケクラゼロ』でももちろん再現しているぞ。攻撃手段は機銃と砲撃の2種類。二つのボタンで使い分けられるぞ。

砲塔の使いこなしがカギになるぞ

砲塔の旋回は『アケクラゼロ』でももちろん再現されている。標準設定では、Lボタンで左旋回、Rボタンで右旋回することが可能だ。

戦車を強化&回復するアイテム

四方八方から現れる敵を倒していくこのゲーム、実は非常に難易度が高い。それを乗り越えるために重要になるのがステージ中に存在するアイテムだ。アイテムは、以下に紹介するような一つ取るだけで効果を発揮するもの、複数集めると残機数の増加や無敵化する便利なものなど全部で9種類が存在する。

特に重要なのが、砲撃を強化するためのアイテム 飛距離や速度を伸ばしたり、連射ができるようになる。

エネルギー回復(一定量)

エネルギー回復(全回復)

砲撃の飛距離&速度UP

画面内の敵全滅

エー・エス・オー

稼動年:1985年/ジャンル:シューティング

三つのパーツで完成するアーマー

ゲームタイトルである『ASO』は"ARMORED SCRUM OBJECT"の略。この言葉にあるように、アーマーと呼ばれるパワーアップ要素が本作品では重要になる。ゲームの基本はSYD(シド)という自機を操作する縦スクロールシューティング。ステージ中にヘッド、左ウィング、右ウィングの三つのパーツが配置されており、これを決まった順番にそろえるとアーマーが完成。そしてアイテムで得られるエネルギーを一定量以上貯めると、アーマーが装備できるのだ。

アーマーは全部で8種類存在

アーマーは全8種類あり、それぞれに効果が異なっている。その多くは攻撃がパワーアップするものだが、なかにはバリアーを張る防御重視のものも存在する。どのアーマーをどこで使うか、これを考えながら進めるのが『ASO』最大のキモとなる!

サンダーアーマー

画面全体に稲妻を放ち、敵と敵の弾を消すいわゆるボムのようなアーマー。エネルギーの消費が莫大。

ファイヤーアーマー

前方に炎を射出するアーマーで威力が高い。炎は対地、対空ともにカバーし、敵の弾も消せて便利。

SYDをパワーアップする「ポイント」

アルファベットのアイテム(ポイントと呼ぶ)は取るとパワーアップやワープなどの効果がある。文字で効果を、色で重要度を示す。Kと書かれたポイントはちょっと特殊。取るとミスした後でもパワーアップ状態をキープしたまま再開できる。

Sポイント(2段階) 三つ集めるとスピードが1段階アップ。青のKポイントを取れば、スピードアップがキープされる。

Lポイント(3段階) 三つ集めると対空ショットが1段階アップ。黄色のKポイントを取れば、対空ショットパワーアップがキープ。

Mポイント(3段階) 三つ集めると対地ミサイルが1段階アップ。赤のKポイントを取れば対地ミサイルパワーアップがキープ。

アーマー8種類をすべて集めて20万点ボーナスだ!

パーツを集めて完成させたアーマーは、画面下に、種類別にストックされる。これを全8種類そろえると、20万点のビッグボーナスが手に入るのだ。スコアアタック時は必須の要素だ。

バミューダ・トライアングル

稼動年:1986年/ジャンル:シューティング

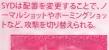
ループレバーを使って全方向を攻撃

時空戦艦ZIGを操る縦スクロールシューティングゲーム。『T·A·N·K』のレバーを細くし、使いやすくした「ループレバー」と二つのボタンで操作する。ループレバーの役割は、ZIGの移動と砲塔の旋回だ。ZIGは戦艦だけあって大きく、さらにアイテムでエネルギーを貯めてパワーアップすると巨大化する。そのため回避がやや難しくなるのだ。そこでショットや後述のSYDを駆使して敵を殲滅していくのだ。もちろん『アケクラゼロ』では『T·A·N·K』と同じく、Lボタンと Rボタンで砲塔の旋回が再現されている。

オプションとなる護衛機・SYD

本作品ではステージ中に、ZIGの周囲に最大3機まで配置される護衛機SYDがアイテムとして手に入る。このSYDはZIGとともに攻撃をするうえ、ボタンを押して配置を変更することで攻撃方法が変化する。ただしSYDは敵の攻撃を受けると撃墜されてしまうぞ。

突然後ろにスクロールする場面もある。そんなときはSYDや砲撃を後ろにして対応しよう。

SYDは配置を変更することで、ノーマルショットやホーミングショットなど、攻撃を切り替えられる。

ユニークなパワーアップシステム 開発当初は別のものだった!?

左で紹介したとおり、エネルギーを貯めることでパワーアップするZIG。これによりZIGやSYDの攻撃などが自動的にパワーアップするが、実はロケテスト時には少し仕様が異なっていた模様。以下にあるゲーメスト7号の記事によると、ロケテスト時には対地攻撃とSYD、どちらをパワーアップさせるかを任意で選べたようだ。

お宝発掘! SNKの開発陣が作った攻略本をハッケン

アーケード版稼動時に発行された『怒号層圏』と『サイコソルジャー』の冊子。両冊子とも当時の開発陣が作成したもので、設定資料や攻略情報がビッシリ。なお『アケクラゼロ』では、付属マニュアル中に『アテナ』攻略マニュアルを再現掲載。

怒号層圏 攻略マニュアル

『怒』シリーズ第2弾となる作品の攻略本で、全24ページの大ボリューム。昭和62年1月30日発行

サイコソルジャー 攻略マニュアル

敵やアイテムの情報など、そしてカワイイアテナちゃんのイラストが満載!? 昭和62年3月31日発行

今月は「月刊ゲーメスト」でデビューした現役最古参ライターの一人にして、20年来の大のサッカーファンでもあるたてしゅが登場。『バーチャストライカー』の記事を通じて、当時はまだマイナーだったサッカーゲームの魅力を世に知らしめるべく、サッカーおよびサッカーゲーム愛を貫き突っ走った若き日の思い出を語る。

これがサッカーゲームの画面なのか!?

ある日、ゲーメスト編集部にセガから送られてきた資料をひと目見た筆者は、あまりの衝撃に興奮状態をしばらくの間、抑えることができなかった。

封筒に入っていたポジをおもむろに取り出して投影機に映し出してみたところ、そこには信じられないような光景が映し出されていた（※4）。ポリゴンを使用した3DCGでリアルに描かれた選手たちが目にも鮮やかな緑色のピッチ上に立ち、しかも1枚ごとにまったく異なるカメラアングルで写っている。長年多くのサッカーゲームを遊んできた筆者であっても、こんなにすごいグラフィックスは今まで見たことがない！

とりわけ感銘を受けたのは、同時に何人ものフルポリゴンで描かれた選手たちがが画面内に登場していたこと。すでにポリゴンを使用したレースや対戦格闘ゲームはいくつも存在していたが、一度にこれほど多くの、なおかつ大きく描かれたキャラクターがいっぺんに出てくる場面は前代未聞。後で実機で動いているところを見たらもっとスゴイんだろうなと、頭の中で想像しているだけでもワクワクしてしかたがなかった。あまりに気に入ってしまったので、まだ紹介記事を書いてもいない段階から担当編集者に、「プレイ取材ができるようになったら絶対行きます！」と鼻息荒く直訴したのを今でもよく覚えている。

プレイ取材へ出かけるにあたり心に引っかかっていることがあった。それは、昨今のトレンドとなっているポリゴンを使用したのはいいけれど、いわゆる処理落ちが激しかったり肝心のゲームバランスの調整がお留守になっていたりしないか、ということ。だが、その心配は杞憂であることがすぐにわかった。

ドリブル、パス、シュートを自由自在に操作できて、しかも選手たちがボールを蹴ったりヘディングしたときの音が信じられないほどリアルだったのでただボールを回しているだけでも楽しい。キックやターンをしたときの滑らかな動きはため息が出るほど美しく、自他ともに認めるサッカーバカの筆者はあっという間に魅了された。帰り道、「絶対に攻略記事を連載して読者にゲームの面白さを伝えよう！」と決心したのであった……。

バーチャストライカー

■メーカー：セガ	■稼働：1995年
■ジャンル：スポーツ	■使用基板：MODEL2
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン	■移植版：なし

今月のゲーム野郎
ライター
たてしゅ

自称サッカーバカの度肝を抜いたあまりにもリアル過ぎるゲーム画面

『バーチャストライカー』全盛期のゲーセン事情

『バーチャストライカー』がゲーセンデビューを果たした当時は、同じセガの『バーチャファイター2』をはじめ、各社からリリースされた対戦格闘ゲームが百花繚乱の時代。筆者は主に新宿界隈のゲーセンで毎日プレイしていたが、連日大にぎわいの『バーチャ2』とは対照的に、稼働直後はなかなか対戦相手に出会えない日もしばしばあった。

しかし、日を追うごとにスーツ姿のサラリーマンを中心にプレイヤーが徐々に増え出し、同時に対戦レベルも急上昇。最初は10連勝程度なら軽々できていたのに、勝率は1カ月を過ぎたあたりからどんどん落ちていったので、置いていかれてなるものかと毎日必死になってやり込んだ。

多くの人たちと乱入ありの対戦プレイが気軽に楽しめる機会をスポーツゲームとして初めて作ってくれたという意味でも、『バーチャストライカー』はひとつの歴史を作った作品であることは間違いない。

対戦型筐体の「バーサスシティ」。『バーチャストライカー』は、本機の対応第1弾でもあった。

チャート補足 ※1：MODEL2基板の性能の限界を引き出した技術の結晶体。 ※2：電子手帳に記録していたけど忘れた……。 ※3：デフォルトでは1分30秒ハーフ。設定でプレイ時間の変更をすることが可能。

を蘇らせろ!!

『バーチャストライカー』執筆を始めるにあたって 編集部と対戦格闘(?)

プレイ取材を終えて、「このゲームは絶対に人気が出る。単なる一過性のブームに便乗したものではない、正真正銘の『ホンモノ』だ!」と確信した筆者。だが、いざ攻略記事を書きたくても執筆するだけの十分なページ数がもらえるかどうかが当初は不安でしかたがなかった。

なぜなら当時のアーケードゲーム業界は、まさに対戦格闘ゲームのブームが絶頂期を迎えた時代であったから。人気がある以上、これらの作品に多くのページを割くのは至極当然であり、それ以外のジャンルの作品については毎号何ページもの攻略や特集記事を組むケースはそれほど多くはなかった。

もう今となっては時効だと思うので正直に話そう。実は筆者、編集部に入る前から「ゲーメスト」はどうしてスポーツゲームの扱いが毎回小さいのだろう?」という疑問を持っていた。たまに攻略記事が載ったときでもページ数が圧倒的に少なく、スポーツおよびスポーツゲーム好きとしては大いに不満であった。なので自分がライターとして雇われたからには、「俺がその歴史を変えてやる!」と、生意気にも二十歳そこそこの若造ながら本気で思っていたのだ。

ゲームの正式稼働時期が迫ったある日、編集会議の席で「攻略の連載をやらせてください!」と猛烈なアピール攻撃を僕を持して開始した。だが、このときはJリーグブームを機に、ようやくサッカーがマイナースポーツから脱出てきたばかりのころ。今でこそどこの出版社に行ってもサッカーファンの編者者がゴマンといるが、当時の新声社にはサッカーあるいはサッカーゲーム好きの「たてしゅシンパ」になってくれる人はだれもいなかったのである。なので、編集者や他のライター陣を説得するのは想像以上にタイヘンだったのだ(本当!)。必死の説得の結果、ほぼ希望どおりのページ数をいただくことに成功したので、思わずカズダンスを踊りたくなるほどうれしくなった。

なお、本作は「第9回1995ゲーメスト大賞」(後の「アルカディア大賞」に相当する賞のこと)で編集部特別賞を受賞している。その選考会議の場で、「このゲームが受賞しないとゲーメストの品格が問われる!」と、独り熱くなっていた男とは何を隠そう筆者のことだ(笑)。ちなみにその会議は夕刻に始まったが、議論が白熱したため選考は翌朝まで(!)かかったと記憶している。

スポーツゲームの魅力を伝えたい…… 駆け出しライターを奮起させた面白さ

おまけ話 あな懐かしや こんな隠しコマンドがありました

キックオフ直前に隠しコマンドを入力すると選手たちが大変身! 初めて見たときはおかしくて笑いが止まらなかった。また、開発者がモデルの隠しチーム「FC.SEGA」の使用コマンドも存在した。

デカ頭で登場!!

ゲーメスト1995年8.30/9.15合併号の記事より。デカ頭キャラや、メッセージなど、隠し仕様の存在を初めて……

<拡大>

デカ頭キャラクターの出し方:

チームを選び、音声で対戦チームの紹介をしている間に、↑↓←→+3つボタンのどれか1個の順に入力する。

検証 当時の「ゲーメスト」の記事とともに振り返る 『バーチャストライカー』の魅力

本作の素晴らしさは、フルポリゴンで描いたビジュアルの美しさだけではない。レバー1本とショートパス、ロングパス、シュートの3ボタンだけのシンプルな操作で、だれでも気軽に奥の深い対戦プレイが楽しめるところが最大のセールスポイントなのである。

また、ボールの無いところでの選手たちのポジショニングも秀逸だった。本作では本物のプロサッカーのトレンドと同じく、ゾーンディフェンスを基本として最終ラインを高めにしたコンパクトな陣形を常に敷くようになっていた。今ではごく当たり前の話だが、実際のプロサッカーで流行していた戦術を忠実に再現していたのは、この当時としては画期的なことだった。

シンプルだからこそ、プレイヤーの創意工夫によってさまざまなテクニックや楽しみ方が見出せる。その面白さを一人でも多くの人に知ってもらおうと、毎号自分なりに一生懸命書き続けた。最終的には、1995年5.30/6.15号から9.30号までの4カ月間掲載を続けたが、これはおそらくゲーメスト史上最長記録となるスポーツゲームの連載企画だろう。他誌でもおそらく前例のない、歴史に残る記事を作れたと自負している。

ゲーメスト 1995年7.15号

本作は他のサッカーゲームに比べて、ドリブル中の相手からボールを奪い取るのが非常に難しいという大きな特徴があった。なので、この号ではドリブラー対策を重点的に解説している。

ゲーメスト 1995年8.15号

この号ではPK合戦のセオリーを中心に解説。インストカードにPK時の詳しい操作方法が書かれていなかったため、基本操作から勝つためのコツまで懇切丁寧に説明したつもり。

サッカーが取り持つ縁!? 初めてのプレイ取材で……!? 『バーチャストライカー』取材秘話

初めて訪れたプレイ取材の席で、こちらがお願いしたわけでもないのに何とAM2研のスタッフがわざわざ開発室から出てきて対戦プレイのお手合わせをしてくれた。幸運にも最初の試合でいきなり筆者が勝ったものだから、じゃあ今度は俺がとばかりに何人ものスタッフが入れ替わり立ち代わりどんどん乱入してきたのには本当にビックリした。その後も気さくにプレイ取材に応じてくださったり、質問にも丁寧にお答えいただいたことには今でも本当に感謝している。その後、筆者は一度ライター業を引退したが、フリーとなってアルカディアに復帰するやいなや、『バーチャストライカー4』および『バーチャストライカー4 Ver.2006』の攻略を任されることに—— [illegible]

本文注釈 ※4:当時はまだDTP(電子出版)のシステムが導入されていなかった時代で、メーカーが用意したサンプル写真の多くはポジか紙焼きのものが普通で、プレスリリースの文書と一緒に編集部へ郵送されてくるのが当たり前だった。

少額ながら、今回の猛者通信の原稿料も被災地の皆様にお届けしつつ、復興のためのお力添えをしていきたい。……などとダップセらしからぬ出だしで始まりつつ、東の空をじっと見つめる一同であった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　『ヘビウェ』や『ストI』なぞ、昔は体汗ゲームをよく嗜んでたことを懐かしみながら今回の取材に臨むも、ひどい運動不足を痛感した次第。

ケソ　協力プレイの大切さを、アーケーダーは何より知ってるはず。備えあればうれしいな、という言葉を実感しながら頑張ってみようじゃないか。

タキョス　今月もカランバ上等な進行スケジュールのため、編集でそに取材代行を押し付けた。月末に本当に本が出るのか……という不安の中奔走中。

FISH ON : 01

私のパンツを着けてみろ！

Cosmotecter is applied.

ケソ　スんな感じで、4カ月ぶりに海老名はタイトー開発センターにやって来た我らですが。

まさ　この前『ダライアスバーストAC』で来たとき以来か。ここに来るまでは都心から2時間近くかかるので、ちょっとした小旅行気分さな。

代理編集でそ　あ〜ちなみに今日もイタキョ〜は別の取材で来ねーから。あと、事前に伝えておいたが今日の取材は『ソニック　ブラスト　ヒーローズ』だ。言っておくけど、ハリネズミの方のソニックシリーズとはなんら関係無いからな。

まさ　存じておる。一見さんお断りの都庁レーザーでおなじみあのシリーズさね。

でそ　ウイングスとも関係無いです。ブラストマンですよ、ブラストマン。

ケソ　ゲシシシ、モチのロンですぞ。いわずと知れた『ソニックブラストマン』の続編でやんしょ？　スーパーファミコンで出ていたベルトアクションゲームの。

でそ　SFC版とは関係無いっつうの。アーケードで出ていたパンチングマシーンの方だよ。

まさ　しかし、唐突に『ソニックブラストマン』が復活した背景には何があるのかね君。

ケソ　初代は1990年に出たゲームなので、シリーズ発足20周年オーバーって感じですね。タイトー史でいえば、確か『力（ちから）ダッシュ』や『キャメルトライ』と同じ時期です。

まさ　そう聞くと、遙か太古のレゲウな感じがするさね。我はそこまで積極的にパンチングしておらなんだが、カニを吹っ飛ばしたり隕石を砕くという破天荒なゲーム内容は見ていて爽快だったな。そういや、栗さん（ゲーメストアイランド2代目担当・栗原桃郎氏）も、「ブラストマン超面白いよ！」とノズブレだった気がする。

でそ　でもさ、『ソニックブラストマン』って、割と最近まで稼働してなかったか？　俺、田舎のゲーセンとかで結構よく見た気がするんだけどなー……。

ケソ　それ、続編の『リアルパンチャー』じゃないかな？　CCDカメラ付きの。一応、『ソニックブラストマン』の続編で、そっちもかなり長く稼働しいてた気がする。

まさ　タイトーからは2001年にも『ハードパンチャー はじめの一歩』シリーズを出しておるさね。こっちも、ボーリング場では異様に稼働率が高かった気がするっぺれ〜。

でそ　んじゃあ、今日は久しぶりに隕石でも砕いてスカっとしておくか。

まさ　ヤー。

FISH ON : 02

ブシェミ風味で隕石上等

Meteor Storm.

でそ　とまあ、片腕をブン回しながらやって来た我々であるが、プレイさせてもらう前に、開発者インタビューを軽くやっておくかい。こちらが『ソニック　ブラスト　ヒーローズ』の開発者・布さんだ。

布　よろしくお願いします。

まさ　今回、『ソニックブラストマン』シリーズ最新作が唐突に復活したのはいかな理由ですかな？

布　前々から、開発の中でも「パンチングゲームシリーズの最新作を作りたい」という意見は出ていたんですよ。『ハードパンチャー はじめの一歩』シリーズを出してから、もう10年近くたっていますしね。そこで、社内でいろいろと討議した結果、版権ものではなく「久しぶりにソニックブラストマンを出してはどうか」ということになったんです。某有名兄弟をフィーチャーする案なんかもあったんですけどね（笑）。

ケソ　本作のタイトルは『ソニックブラストマン2』ではなく“ヒーローズ”になっていますよね。どうしてナンバリングタイトルじゃないんですか？

布　今回活躍するのは、実はソニックブラストマン本人ではなく“プレイヤー本人”なんですね。プレイヤーが

ソニックブラストマンからグローブを託されて、さまざまな困難に立ち向かう……というストーリーになっているんです。

ケソ　するってぇと、プレイヤーは雇われの“ソニック派遣マン”ということになるんですか！

でそ　……ソニックブラストマンに見込まれた、って言っておけ。

布　ですが、ステージ5の“METEOR”を砕くときだけは、ソニックブラストマンが登場するんですよ（笑）。

まさ　オイシイところだけ持っていくとは……といいたいところだが、さすがに生身の地球人は宇宙に出られないので仕方ないか。

でそ　そういえば、今回のソニックブラストマンはなかなかハイカラなデザインになっているみたいですが（上カコミの写真F参照）、彼の身に何が起こったんですか？

布　復活するに当たり、ソニックブラストマンのデザインも大幅にリファインしました。実はソニックブラストマンって、その当時の最新家電を身体に着けてるんですよ。初代は電子レンジやパラボラアンテナを着けていましたし（笑）。

でそ　そういやそうだった（笑）。なんで胸にレンジ付いてんだこの人、って思ってたんだが、そういうコンセプトがあったのか。

布　今回は家電製品を着けるのも何なので、近未来的なヒーロースーツになりましたけどね。

まさ　電化製品しばりでやっていたら、今ならロデオマッスィーンやiパッデル、はたまた地デジ対応テレビやらが付いていたかもしれないさな。

ケソ　あぶないあぶない。

FISH ON : 03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

でそ　いやあ、殴った殴った。久しぶりに使っていなかった筋肉を酷使した感じだぜ。

まさ　何というか精神衛生的にもいいな。リフレッシュする感じさなあ。

ケソ　今回は対戦プレイもできますからね。グループでも盛り上がれる気がします。

まさ　そういえば、今回の『ソニックブラスト　ヒーローズ』のスコア集計はするのかね。全一のパンチ力が知りたいさね。

でそ　いや、これはスコア集計は……無いんじゃないっすかね？

まさ　この諦念を受けてみろ！

（つづく）

PL法ってなんディスカ!?

知るかね君たち。PL法すなわち製造物責任法とは！（CV:千葉繁希望）発売した製品がよろしくない完成度だった場合、製造者がこっぴどく叱られてしまうという法律さなあ。

wikiで調べたところ、PL法の“PL”は「製造物責任という用語に相当するproduct liability」の略とある。今回の『ソニック　ブラスト　ヒーローズ』はPL法を意識した徹底的な安全管理がなされているので、普通に遊んでいた場合はだれもが安全にプレイングできるという寸法。

もちろん、助走を付けて殴ろうとするとセンサーが反応して停止するようになっている。ヤンチャな遊び方はソニックブラストマンが許さないZO～っと。

ゲームホゼル

店長！花見ゲーセンとかやりませんか？

花見会場に出張店舗するんですよ！

バッテリーを持っていけば筐体も動きますし…

なるほどやってみっか

いやー花見なんて久しぶりだな

ガタゴトガタゴト

桜の下でゲームって風流ですよきっと

☆既に場所がなかった……

貧弱編集便り

[illegible]

猛者っ子通信

[illegible]

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

毎月アーケードゲームに関する音楽の情報をお伝えしていくアーケードサウンド調査団。今月は単独ライブを大成功させたばかりのZUNTATAインタビューに加え、オススメのサウンドもピックアップいたしました!

今月の「ただいま調査中！」

長くてつらい、寒い冬。だけどどんな季節も必ず過ぎ去るもの。暖かな風はもうすぐ吹きます。見上げれば、どこまでも続く青い空。

今月のアーケードサウンドニュース&オススメサウンド!

New! 星霜鋼機ストラニア サウンドトラック　CD

アーケード黄金期を意識したというゲーム性は音楽面にも反映、疾走感あふれるシューティングサウンドを楽しもう。アレンジ楽曲も収録。

発売元:SweepRecord／発売日:今夏予定／価格:2,940円(税込)／仕様:CD2枚組

New! アイレム　レトロゲームミュージックコレクション2　CD

Now printing

アイレムの名作を網羅した第二弾。『Mr.HELIの大冒険』、『最後の忍道』、『魔法警備隊ガンホーキ』、『サンダーブラスター』、『剣豪』、『アンダーカバーコップス』、『ファイアーバレル』を収録。

発売元:ティームエンタテインメント／発売日:5月25日／価格:3,360円(税込)／仕様:CD2枚組

New! ソニック ブラスト ヒーローズ オリジナルサウンドトラック　iTunes

復活したパンチングゲーム最新作、そのBGMを完全収録。ZUNTATA小塩広和氏による熱さみなぎるサウンドが、体の芯までシビれさせる！

Website → http://zuntata.jp/

発売元:タイトー／配信中(iTunes Storeでのダウンロード販売)／収録曲数:13曲／価格:単曲150円･アルバム900円(税込)

げっつ☆先生のVGM音魂!! 第三回

不定期連載コーナー第三回、今回のオススメはiTunes Storeのダウンロードで購入可能なZUNTATAサウンド！ こちらでは最新ゲームの音楽も当然追加され続けているのだけれど、なんと過去のZUNTATA作品も購入ができるのだ。やりおる！ そこでインタビューを踏まえた2タイトルをピックアップ。ほかにもダライアス初期シリーズのアレンジ盤"DARIUS THE OMNIBUS [illegible]"など、[illegible]

ダライアスII

二画面筐体にボディソニック2、[illegible]ACとの共通点も多く見られるシリーズ二作目のオリジナル音源。生命の誕生を表現した楽曲などは、まさしくダライアスワールドそのもの。

発売元:タイトー／配信中(iTunes Storeでのダウンロード販売)／収録曲数:15曲／価格:単曲150円･アルバム1,500円(税込)

ZUNTATA LIVE 1997 -CINETEQUE RAVE- (AUDIO FILE)

インタビュー内でも触れられた、今回のライブ会場と同じ渋谷ON AIR EAST(当時)での97年公演の音源を収録。ベリーベストといえる選曲と当時の熱気を[illegible]される、超オススメのライブ音源!

発売元:タイトー／配信中(iTunes Storeでのダウンロード販売)／収録曲数:16曲／価格:単曲150円･アルバム1,500円(税込)

Zektbachファン待望の2ndアルバムが、いよいよ発売!

The Epic of Zektbach -Masinowa-

大好評だった1stアルバム「The Epic of Zektbach -Ristaccia-」から二年……。ファン待望の2ndアルバムがついに発売!!今回のテーマは「Masinowa」。全体的にオリエンタルな雰囲気の今作では、これまでのシリーズとは一味違った世界観が楽しめるぞ。

収録楽曲はオーケストラアレンジあり、合唱アレンジあり、そして魅力的なボーカリストたちを起用した書き下ろしの新曲もたっぷり収録！　物語性に富んだ幻想的な楽曲たちが、Zektbachの世界へいざなう。

さらにセットのDVDには、もはやZektbachの世界には無くてはならない存在でファンにも大人気のイラストレーター、MAYA・shio両氏による新規作成のムービーも収録。大満足の一枚だ！

タイトル:「The Epic of Zektbach -Masinowa-」
(ジエピックオブゼクトバッハマシノワ)
発売･販売元:コナミデジタルエンタテインメント
価格:¥4,200(税込)
仕様:CD1枚+DVD1枚/ 豪華BOX仕様/ 豪華ブックレットつき(コナミスタイル商品)
※「The Epic of Zektbach -Masinowa-」通常版は全国レコード店で発売中。

Zektbachプロフィール

BEMANIシリーズで活躍中の壮大な物語を音楽で表現する吟遊詩人。その独自の世界観で人気をほこる。本作と同時に初のアニメーション作品もリリース。詳しくはコナミスタイル公式サイトをチェック!
(http://www.konamistyle.jp/)

12年振りの単独ライブ後を直撃!!

ZUNTATAインタビュー

『ダライアスバースト アナザークロニクル』をひっさげて、実に12年振りの単独ライブを開催したZUNTATA。公演を大成功へと導いた、彼らの今にせまる!

ZUNTATAプロフィール
結成から20年以上の歴史を誇るタイトーサウンドチーム。左から石川勝久、小塩広和、土屋昇平、内田哉(敬称略)。

大成功だった単独ライブ 我慢できない"ズンタ"コール!

――久し振りの単独ライブを終えて、どのような感想をお持ちでしょうか。

土屋　自分たちの音がどれだけの人に聴いてもらえるのだろうかと、正直すごく不安でした。おかげさまで会場へはものすごくたくさんの方に来ていただけて、ようやく実感が沸きつつあるといったところです。

石川　今のメンバーで昔のライブを知っているのは僕と内田だけなんですが、ステージに立ってみると97年にこの渋谷O-EASTでやった時と同じだけの熱気が返ってきたんですよ。それで10年以上のブランクが一気に埋まりました。

小塩　石川は当時を経験していることもあって、僕や土屋と比べてとにかくライブ慣れしてましたよね。特にMCは、あっという間に場の空気を持っていってしまう。

内田　いや、あれは慣れじゃなくて地だよ(笑)。

石川　うん、学生時代から得意だった(笑)。

内田　それに、お客さんたち自身も場を暖めてくれましたよね。

土屋　あれだけお客さんが盛り上げ、声をかけてくれる暖かいライブは世界中どこを探してもないのではないかと、ゲストメンバーの方たちも驚いていましたね。プレイしていて、とにかく楽しかったとおっしゃっていました。

小塩　アンコールの"ズンタ"コールが始まるまでの間隔もとにかく早かったですよね。ヘタすりゃまだハケきってなかったですよ(笑)。

一同　(爆笑)

石川　きっと、みんな言いたくてしょうがなかったんだろうなあ(笑)。

内田　裏でももう少し間を置くつもりだったのですが、いや、これは早く出た方がいい! って。責めたてるようなコールだったよね(笑)。

小塩　どうせまだあるんだろう? みたいな(笑)。うれしかったですね。

石川　ひさびさに多くのファンの方たちとリアルに触れ合えたのですが、皆さんとのこうしたやり取りは僕たちもクリエイターとしてすごくモチベーションが上がりますよね。これからもまた頑張ろうという、心の栄養になりました。

内田　お客様の喜んでいる顔を見ている時に、自分たちは本当に幸せな仕事に携わっているんだなと改めて実感しました。

石川　以前のライブと違うと感じたのは、当時を知っている方から若い方まで世代がすごく広がったというところで、その点もうれしかったですね。

内田　伝説復活、といった感じでライブの企画を始めたのですが、実際ZUNTATAの中身は当時とガラリと変わっているんですよ。ですが、物を作るという志の部分では何も変わっていない。そこで、復活ではなく新生である、というところを感じていただきたいというのがテーマとして僕らにはあったんですよ。確かに12年振りの単独ライブというあおりではあったのですが、ライブが終わって「いやあ、12年振りだった」と感想を言うお客さんは居ないと思うんですよ(笑)。今のZUNTATAは確かにここにあったと感じていただけたのではないかと思っております。

メインフィールドはゲームにあり ZUNTATAの活動スタンス

――今後の活動や展開についてはどのようにお考えですか?

石川　僕たちにとっての活動というのは、タイトーのゲームサウンドを作ることなんですよ。

土屋　顔を出す活動も増えていますが、それも皆さんに周知していただくために自分たちができることの範囲を少し広げてみたという感じです。

小塩　逆にZUNTATAの音楽からゲームにも興味を持っていただければうれしいですね。

内田　ライブについてはイベントごとにステージコンセプトが違うので、今回と同じ形式でやることはないと思います。形を変えて、また違ったステージを組むことは今後もあると思います。

小塩　こういったファンの方と近い距離にいられる活動は今後も続けていきたいですよね。最近は「大先生!」なんて声を掛けていただいてますが、そんなたいした人間じゃないので(笑)。

土屋　だれも本気で思って言ってねーよ(笑)!

一同　(爆笑)

石川　俺もよく呼んでるけど、マジで受け取んないでよ?(笑)

小塩　僕も分かってますけど、一応ね(笑)。

内田　お客さんもみんな分かってるよ(笑)!

――小塩さんがファンの皆さんから愛されている理由が分かった気がします。

土屋　こういう奴なんですよ(笑)。

――それでは最後に、読者の方たちへ向けてのメッセージをお願いします。

石川　ZUNTATAのメインフィールドは、あくまでゲームの上にあります。「クレーンゲームの音もZUNTATAなんだ」とか、「携帯アプリの音楽もやっているんだ」と、いろいろなゲームを遊んでいただけると、こんな細かいところでも手を抜いていないのか! と、感じていただけるのでは、と思います。

(2011年3月9日/タイトー本社にて)

3/6、渋谷O-EASTは熱狂の渦に包まれた!!

ZUNTATAとそのファンだから可能ともいえる会場の一体感で大盛り上がり! 『ダライアスバーストAC』のボーカルRemiさんや、元メンバーの古川典裕氏といったゲストも参加した。

『ダライアスバースト アナザークロニクル』のサントラ化もファンに電撃発表されて、ますますキャッチザハート!

Cast's voice

今回のZUNTATAライブをサポートした、ゲストメンバーからのコメントをお届けするぞ!

Remi (Vocal)	ダライアスファンの皆様に受け入れていただけるか不安はありましたが、すごく盛り上がって楽しんでくださっているのが伝わって来て、私も楽しく歌う事ができました。本当にありがとうございました。
古島 知久 (Drum)	ファンの皆様の大きな愛に包まれ、最高の気分で演奏できました。そしてZUNTATAメンバーのナイスキャラっぷりに、僕もすっかりZUNTATAファンです。本当にありがとうございました!
黒田 英明 (Guitar from Procyon Studio)	出演者としても、とても楽しいライブでした! 暖かいダライアスファンの皆様に支えられ、会場が一体となった素晴らしい公演だったと思います。
吉田 仁郎 (Guitar)	本当にすごくいっぱいお客さんがいて、みんなあったかくて、すごくいいライブでした! ZUNTATAファン(自分も含めて)の愛の大きさに感動! またみんなでZUNTATAライブやりたいです。
古川 典裕 (Keyboard)	ZUNTATAとしてのライブ、もう実現することはないんじゃないか、と思っていました。不可能に思えたこのライブを実現してくれたスタッフ、関係者、そして応援してくれたファンの皆様に熱く御礼申し上げます。

機動戦士ガンダム EXTREME VS. エクストリームバーサス

今月も新情報&攻略をお届け！

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	
■メーカー	バンダイナムコゲームス
■ジャンル	チームバトルアクション
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2010年9月28日（稼働中）
■使用基板	SYSTEM357専用

今月も前回に引き続き、解禁機体の紹介をしていこう。追加参戦第7弾は、何と2機体同時の予定だ。解禁時期は未定だが、今から要チェックだぞ。また、おなじみタック考察記事もお届け！

追加参戦機体第7弾！

ANX-004-3

キュベレイMk-Ⅱ

PILOT	プルツー
COST	1000

前作と同じく今作でも追加参戦という形で登場予定のキュベレイMK-Ⅱ。ただし、前作とは違いコスト1000機体として参戦することとなった。

基本的なスタイルは前作と同じで、中距離～遠距離を得意とする射撃機体となっているようだ。ちなみにコスト1000の中では唯一のファンネル所持機体だ。最も特徴的な武装は、特殊格闘により一定時間ファンネルのみを操作するというもの。この最中は無防備となるが、遠距離から延々とファンネルを追い続けさせて、任意に射撃することが可能。地の利を生かした戦い方や、仲間との連携でいかに安全にこの[illegible]を維持させるかがキモとなるだろう。前作での、やや不遇な扱いを返上なるか!?

これぞ2on2の真髄

注目タッグ情勢 Vol.2

前回に引き続き、最近評価を上げてきているタッグをいくつか紹介していこう。2on2で真価を発揮しやすい組み合わせをまとめてみたぞ。

ユニコーンガンダム&シャア専用ゲルググ

ユニコーンガンダムの僚機に最適とされる、シャア専用ゲルググとの高火力タッグだ。

ナギナタヒット後が本領発揮

格闘の遅いシャア専用ゲルググの格闘チャージ（[illegible]）は、ヒットした相手機体の機動力を一定時間下げるという特殊効果を持つ。機動力の下がった敵機は、ユニコーンガンダムがメイン射撃を撃ち続けることで、判定の大きさと誘導性能の高さが相まってかなりヒットさせやすくなる。ユニコーンガンダムのメイン射撃は3発当てるだけで200ものダメージを与えることができるので、火力はかなり高い。

ビーム・ナギナタを当てさせるために、シャア専用ゲルググをうまく援護できるか？　がキモとなるだろう。ユニコーンガンダムのNT-D発動時には、ブーストダッシュ格闘から格闘チャージを当てるといいだろう。

マスターガンダム&ザク改

ザク改のハンドグレネイドを主軸とする、コスト3000と1000のタッグ。強さはかなりのものだ。

ザク改を護衛せよ

このタッグの基本的な立ち回りは、とにかくザク改が敵機に狙われないように、マスターガンダムが常にザク改の周囲を固めることだろう。マスターガンダムは、無理に自分から攻めなければ攻撃をくらうことはあまりないので、一度も撃墜されないことも視野に入れるといい。とにかく、ザク改が自由にハンドグレネイドを投げることができるよう、常に戦場を走り回ろう。

ザク改がハンドグレネイドを当てたら、格闘チャージなどで追撃を。これだけで相手にとってはかなり苦しい展開を強いれるハズだ。両機ともエクストリームバーストの強さがトップクラスのため、押し切られて負けるということは少ないだろう。

ストライクフリーダム&クロスボーンガンダムX1改

高コスト0落ちタッグその2。コストオーバーした相手を狙うことに関しては、右に出るもの無し!?

機動力を見せろ

ストライクフリーダムガンダムの機動力と援護力を活かしながら、クロスボーンガンダムX1改が2回落ちることを前提としたタッグ。クロスボーンガンダムはコストオーバーをするとABCマントが無い状態で再出撃するので、ABCマントをムダにすることのない理にかなったタッグでもある。

クロスボーンガンダムが前線に出て、ストライクフリーダムガンダムは射撃チャージやサブ射撃を中心に援護していこう。スーパードラグーンは停滞をメインとし、自衛目的で使うのがオススメだ。序盤でストライクフリーダムガンダムがダメージをくらってしまったら、従来通りの立ち回りに切り替えよう。

ターンX&フォビドゥンガンダム

基本に忠実な射撃寄りタッグ。立ち回りも役割分担がしっかりとしているので、分かりやすいぞ。

基本に忠実に

総合力が高めの、いわゆる射撃寄り万能タッグ。そこまで特化した武装や戦術があるわけではないが、元々の機体性能は両機とも高いので、かなりの戦闘力が見込めるぞ。特に誘導性能の強いフォビドゥンガンダムのメイン射撃を中心に、ターンXの射撃チャージを絡ませると、相手にとっては厄介なことこの上ない。

火力の面ではそれほど高いとはいえないものの、射撃武装を数多く当てにいけることを考えれば、十分に補えているといえるだろう。

高コスト側の役割、低コスト側の役割をそれぞれしっかりと果たせば、おのずと勝利は見えてくる。基本に忠実に落ち着いて立ち回っていこう。

今月も新武器・新マップ情報をお届け

今月も、新たに支給された武器と放棄区画D51の新マップの詳細をお届け。まだまだ盛り上がっていくぞ!

Text：OYZ

ボーダーブレイク エアバースト
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年10月21日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

新武器紹介

今回の支給は重火力、狙撃、支援の3兵装。特に狙撃のスティッキーボムは、面白い使い方ができそうだ。

パイク系統

[illegible]には当てにくい。リフト[illegible]リペアポッド使用中の[illegible]うのが実戦的だろう。

パイク系統はタメが可能で、威力が2段階までアップする。

[illegible]と独特の音を発する[illegible]に気付かれてしまう可能性があるので、使いどころがやや難しい。立ち回りではタメ無しで使うのがいいか!?

◆アームパイク系統の特徴

・範囲は狭いが破壊力抜群
・タメが可能で威力アップ
・タメ中は起動音が発生

◆アームパイク系統の攻撃力

	アームパイク	ヘヴィパイク
通常攻撃	4,500	5,000
特殊攻撃	6,750	8,750
通常攻撃Lv1	9,000	12,500
特殊攻撃Lv1	6,000	7,000
通常攻撃Lv2	9,000	12,250
特殊攻撃Lv2	12,000	17,500

アームパイク系統性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃	充填効果	充填時間	GP	必要素材						勲章	
アームパイク	近接戦闘	近	280	打撃Lv1	Lv1	小	2秒	500	鉛板	15	ウーツ重鋼	10	-	-	-	-
ヘヴィパイク	近接戦闘	近	330	打撃Lv1	Lv2	中	3秒	800	隕鉄塊	15	超剛性メタル	7	ニュード素子	5	COMBO/銀	10

スティッキーボム系統

[illegible]投げてから一定時間経過後[illegible]式で、壁や地面など、どこに[illegible]

威力はやや低めなので、[illegible]夫次第でさまざまな使い方ができそうだ。[illegible]密着し、全弾貼り付ける……[illegible]

◆スティッキーボムの特徴

・小粒の爆弾を一度に複数投げる
・爆弾は吸着式で、壁、地面、ブラスト・ランナーなどにも吸着する
・真横に投げると約50mほどで爆発
・コアにも吸着し、爆風ダメージを与える

狙撃でコア攻撃!?

スティッキーボムは、コアに直接投げて貼り付けることが可能。コアに密着した状態で爆発するので、威力もそこそこ。主武器では、3点射のイーグルアイTFがコア攻撃向き。これとスティッキーボムを組み合わせれは理想的。

スティッキーボム性能表

アイテム名称	パラメータ						取得条件									
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	GP	必要素材						勲章	
スティッキーボム	投てき	爆	120	2600×3	1発×5	半径12m	250	隕鉄塊	20	銅片	20	-	-	-	-
スティッキーボムS	投てき	爆	130	1400×5	1発×7	半径9m	500	鉛板	25	銀片	15	ソノチップ	5	ターレットスキル/銅	10

LSG-ラトゥカ

支援に支給されたのは、四つ目のLSGで、拡散率が極小となっている。そのため、ほかのショットガン系よりも遠距離からダメージを与えられる。

ただ、弾数が1マガジンで4発と少なめに設定されている。狙いを定めて、ムダ撃ちを避けよう。

エイム力を要求される[illegible]

[illegible]しゃがみ撃ちも使おう。[illegible]当たりやすくなる。

ラトゥカ性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率	GP	必要素材						勲章	
LSG－ラトゥカ	単射	ニュート	280	680×6	4発×8	毎分42発	極小	1100	鉛板	20	ニュート融素子	3	銅片	25	支援章	30

ファン待望の最新情報に加え ボス攻略の第二回を掲載!

ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

新たなる戦いの幕が上がる……
"Unlock A"解禁!?

以前にも誌面でお伝えした「Unlock A」の解禁が近い。従来のクロニクルモードに500を超えるエリア＆星系が新たに出現！ 拡張エリアでは隠し自機の使用エリア拡充に加えて、手強くなった亜種ボスが予定!? 稼働日の詳細は公式サイトの続報を待とう。

今春稼働予定

クロニクルモードの新エリアの開放が告知されて、新たな局面へと突入した「DBAC」。前号のボス攻略に引き続き、今月もオリジナルモードのボスを個別に攻略していくぞ!!

Text：伊勢猫

ダライアスバースト アナザークロニクル
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：横スクロールシューティング
- ■操作方法：1レバー＋3ボタン（×4シート）
- ■発売日：2010年12月[illegible]
- ■使用基板：TAITO TypeX[illegible]
- ■ネットワーク：NESYS

NORMALルートのボス4体を詳しく攻略!

ボスクラッシュ講座

第二回となる今月の攻略記事では、B・F・J・Kゾーンのボス戦をレクチャー！ クロニクルモードの亜種も同時にフォローするぞ!!

オリジナルモード ZONE-B BOSS
HARD WHEEL ハードホイール

NORMALルートで最初のボスとあって、短いサイクルで攻撃パターン[illegible]されるハードホイール戦。このボス攻略の基本方針としては、まずパターン[illegible]で外殻の砲台パーツ[illegible]を可能な限り破壊！ この際に設置バースト[illegible]に斜め配置すれば、本体＆砲台パーツにダメージを与えながら[illegible]安全に撃ち込める。パターン④までに砲台パーツの数を減らしておけば、厄介な自機狙い連射弾も余裕で回避可能に。あとはレーザーショットで残りの砲台パーツを狙いつつ、パターン⑤まで待ってからバーストカウンターを決めるだけでOKだ

クロニクルモード 専用パターンの違いに要注意!?

いずれも攻撃パターンの②～③が専用パターンとなるが、むしろマッドホイール戦に関しては原種よりも簡単に対処できる。誘導弾後にレーザーを連射するゾーンホイール戦の専用パターン②は、画面中央で待機してレーザーの切れ目（頭部パーツの位置）で上に移動すれば回避可能。縦回転＋レーザーの専用パターン③については、砲台パーツのすき間を1個飛ばして移動するのがオススメだ。

マッドホイール戦では、縦回転の専用パターンに変化。砲台パーツの敵弾に注意すれば、パーツ破壊は簡単にできる。

ゾーンホイール戦では砲台パーツからレーザー攻撃。頭部パーツを目安に避けるか、ボス背後へ回り込むと安全だ。

ランダム要素を把握して[illegible]あるのみ!!

プレイヤー人気の高いファントムキャッスルなど、ランダム要素の強いボスが待ち受けているNORMALルート。難しいと思っていたポイントでも、仕組みを理解すれば意外とすんなり抜けられるモノ。後は繰り返し練習して、対応を安定させていこう。

一風変わったボス戦が目白押しの下ルートをレッスン。ノーミス＆パワーアップ全回収を基準に解説していこう

攻撃パターン❶ 敵弾に注意しながら上下砲台パーツを破壊

[illegible]注意して、砲台パーツの上下を攻撃＆破壊。もちろん[illegible]

攻撃パターン❷ 設置バーストで敵弾を相殺して撃ち込み!

斜め回転を始めたら設置バーストを素早く[illegible]して固定。砲台パーツへの撃ち込みを継続していこう。

攻撃パターン❸ 設置バーストを回収～再配置して撃ち込み

パターン②の終わり際、設置パーツを回収。ショット撃ち込みでゲージを回[illegible]

攻撃パターン❹ 残っている砲台の自機狙い弾には要注意!!

[illegible]砲台パーツが自機狙いは[illegible]設置バーストで消そう。

攻撃パターン❺ 赤色ビームをバーストカウンターして撃破!

DBAC 情報局 うっかり倒さないようにご用心!? 設置バーストをフル活用しても、あまりパターン[illegible]する必要がないハードホイール＆マッドホイールに[illegible]攻撃パターンのサイクルが[illegible]ために同じ感覚で撃ち込んでいくと、赤ビームが飛んでくる前に撃破できてしまう。単純にクリアするだけならコレで問題無いが、カウンター撃破を狙う場合は覚えておくこと。

オリジナルモード　ZONE-J　BOSS

HUNGRY GLUTTONS ハングリーグラトンズ

常に画面へ大量の敵弾をバラ蒔き続けるため、張り付き撃ち込みが狙いづらいハングリーグラトンズ戦。各パターンの対処法については、それぞれの画面写真で解説した通りだが、ランダム要素が多くアドリブも要求される。攻撃パターン1は回避優先で、設置バーストを早めに切り上げてゲージを回復。温存したゲージで攻撃パターン2を乗り切って、ボス本体＋子ピラニアへの撃ち込みで再度ゲージを回復しておく。ここでゲージ切れにさえなっていなければ、あとはパターン3でバースト＋カウンターを決めるだけ。1ループ目のバースト＋カウンターで、ボスを撃破していける。

サイドカウンターを狙え！

赤ビームの照射中もバラ蒔き弾へ突っ込[illegible]

[illegible]時にゲージ回復できるので、設置バーストもフル活用しよう

設置バーストでダメージ稼ぎ

CHECK POINT 設置バーストで安全確実に？

[illegible]

[illegible]

クロニクルモード インベーダーパターンにご用心!?

いずれの亜種も攻撃パターンは原種と同様だが、ランダムパターン5の屈折インベーダーパターンのみ専用バリエーションとなる。この点にさえ注意しておけば、初見でも十分に対処可能なレベル。ただし、子ピラニアの性質がフルートグラトンズだと大幅増量、ヘビーグラトンズなら常時ウェーブ無効になっているため、装備固定だとかなりの長期戦が予想される。スタート前の自機選択は慎重に。

子ピラニアが[illegible]されたフルートグラトンズ戦は、ランダムパターン5の屈折レーザーが[illegible]回曲がるので要注意

ヘビーグラトンズ戦は子ピラニアが常時ウェーブ無効な状態。正面で戦うとゲージが極端に切れやすくなっている。

攻撃パターン❶ 3種類の中からランダムで一つを選択!

攻撃パターン①～②のランダムパターンは5種類あって、以下の2グループから毎回いずれかを選択。ただし、パターンが切り替わる際も通常弾をバラ撒き続けているので、パターン変化を見逃して対処が遅れたりしないよう気をつけたい。

ランダムパターン①:子ピラニアでゲージを回復させよう!

前後へ向けた基本のバラ撒き弾のみ。子ピラニアたちが補充される。

ランダムパターン②:機雷弾は距離を取っていれば大丈夫!

パターン①に機雷弾が追加される。画面左端まで下がれば問題無しだ。

ランダムパターン③:ワインダーの正面へ入って前後に回避

上下に動くレーザーの間へと入って、誘導レーザーを前後に誘導する。

攻撃パターン❷ 子ピラニアの動きでパターンを判別可能

ランダムパターン④:バラ撒き弾に突っ込まないよう注意!

自機を追尾する低速の誘導レーザーは、C字を書くように誘導しよう。

ランダムパターン⑤:設置バーストを盾にレーザーを誘導!

敵弾を設置バーストで防ぐように配置。屈折レーザーに注意すること。

攻撃パターン❸ バーストカウンターでダメージを稼ぐこと!

画面下方へ向かって赤ビームを撃つので、迫り上がってきたところでサイドカウンターを狙っていく

攻撃パターン❹ ウェーブ無効のバリアエフェクトに要注意!

子ピラニアを1～3回連[illegible]

DBAC情報局　正面と背後のどっちがお得？　攻略パターンの一環として[illegible]設置バーストのやり方を本文で解説してあるが、[illegible]でカウンター[illegible]を狙うのであればタイミング自体は変わらない[illegible]むしろ長期戦になりやすい亜種戦に有効な攻略パターンなので、あくまでも、弾避けが苦手で……といったプレイヤー向けor感覚をつかむための練習だと考えておいてほしい。

EXクエスト・ボスラッシュが解禁!!

[illegible]月下旬～[illegible]月上旬にかけて、期間限定で開放されたEXクエスト「逆襲の[illegible]たち」。内容はボスラッシュ戦で、前バージョンのボス6体との[illegible]が待っている。ただし、消費アイテムの持ち込みができないので、次開放時に初挑戦するプレイヤーは気を付けよう。

ボスの部位破壊＆撃破時にクエスト専用の回復アイテムが出現。持ち帰りできないので使ってしまおう。

新たな追加クエストの情報からビギナー講座までお届け!!

「Ver.A」のトレーラー映像で公開されていた、新規ボスが早くも登場!?　今月もベテランからビギナーまで、お役立ち情報をまとめて掲載していくぞ!!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.1.02
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
■操作方法　：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2011年3月10日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text:伊勢猫

新モンスターたちの遠距離攻撃に要注意!?

全国協力・嘲る魔眼

初お目見えのモンスターが大量投入された、上級者向けの新規クエスト。遠距離or範囲攻撃持ちが多いので注意して進もう。

レイドマルチ 6・嘲る魔眼

クエスト参加条件：プレイヤー Lv40 以上／名声 4,500 以上

エリア1＆2は二手に分かれる[illegible]マップで、エリア2はデンジャーゾーン扱いなので見落としに注意！　エリア3は[illegible]入り組んでいるので、出会い頭に攻撃されないよう気を付けよう。

ゲートキーパーはミノタウロス×2体。[illegible]前に各個撃破が安全か？

嘲る魔眼　BOSS

サーヴィランス

破壊部位	触手×2、歯車×4

これまで無かった属性ギミックが搭載された新規ボス。レーザー攻撃や特殊連係など、ダメージの大きい攻撃を多用してくるので、一瞬たりともボスから目を放さず、攻撃モーションを見極めよう！

正面のみな[illegible]全方位[illegible]へのレーザー攻撃を兼ね備えた新ボス・サーヴィランス。汎用攻撃のショットや突進を回避する意味でも、側面や背後へと回り込むのが手堅い選択だ。ただし、回転レーザーは背後に陣取っても回り込んでくるので、MP消費時の青色エフェクトに注意！　ガードや緊急回避などで回避していこう。

触手から連射されるショットは[illegible]いが、連続ヒットすると手痛いダメージを受ける。見てからの回避は困難なので、[illegible]に回り込むように移動すること。

該当属性の耐性がアップする属性歯車は、序盤戦で破壊したい破壊可能部位。フォースなどでまとめてダメージを与えられるので、早めに壊そう！

属性歯車の仕組み

背中の歯車は反時計回りに回転し、一番上の歯車に対応した属性攻撃を繰り出してくる。この際、該当属性の耐性も大幅にアップするため、各属性を均等に上げた方がダメージを与えやすい。属性攻撃の中では、風属性の誘導竜巻が厄介なので、優先的に狙っていこう。

歯車	対応属性	属性攻撃のパターン
赤色	火属性	炎弾～火柱（地形ダメージあり）
緑色	風属性	竜巻（自動追尾型）
水色	水属性	氷弾～氷床（地形ダメージあり）
黄色	地属性	土弾～爆発

四つの歯車カラーに対応した属性攻撃＆防御は上記の通り。フィールドへ攻撃判定が残る火＆水攻撃にも注意したい。

サーヴィランスの特徴的な攻撃パターン

突進

正面方向に向かって繰り出される長距離ダッシュ。突進の終わり際に、[illegible]スキがある。

青色エフェクト～直進or回転レーザー

MP消費技は、2種類あるレーザー攻撃。直進レーザーの場合には攻撃チャンスとなるぞ！

属性攻撃（4パターン）

一番上部の属性歯車に対応した属性弾を発射。ちなみに、歯車の[illegible]は出ないようだ。

触手踊り～状態異常連係（2パターン）

状態異常の眼光～双方の[illegible]攻撃を繰り出す連係攻撃。目を[illegible]つぶったら注意すること。

状態異常連係の見分け方

眼光の効果はパニック（混乱）とステイシス（停止）の2パターンがあり、実は眼光前の触手の動きで判別が可能。触手が縦振りだとパニック～回転レーザー（エフェクト無し）なので、動きを覚えるまではレーザー前提で回避しよう。

眼光は意外と範囲が広いので密着時は要注意！　緊急回避で状態解除できるが、早過ぎると追撃に当たってしまう。

ギルド㊙情報　Ver.1.02の変更点　特定条件下で進行不能になる状況の修正とマッチング条件の調整に加え、以下の武器スキルがバランス調整された。魔導銃＆魔導器の一部スキルを下方修正／ダガーの一部スキルを上方修正／フレイルの一部スキルを上方修正＆「シルバースプライト」の攻撃ダウン効果を攻撃アップに変更（個別に修正された武器スキルに関しては、公式サイト＆SFC.NETを参照のこと）。

脱ビギナーのステップアップ講座！ GK編

中ボス戦闘のセオリー

前回に引き続いて、ゲートキーパー（以下、GK）戦のイロハをレクチャー！　シナリオとはひと味違うので気を引き締めよう!!

シナリオで要練習!?

本作におけるGK戦とは、協力クエストのボス直前に登場する限定エリア戦闘のこと。序盤クエストはザコのみだが、中盤以降は中ボスとの戦闘に。まずはGK戦のセオリーと、個別の弱点などをきちんと覚えよう。

EX&Rで追加された中ボス以外はシナリオにも登場！　うまく戦えない中ボスはシナリオで練習だ!!

ボス戦との違いとは？　ゲートキーパー戦の相違点

ボス戦で経験済みの大型モンスターもGK戦だと難敵に!?　システム的な違いと特徴をおさらいしよう。

大抵の新米ハンターであれば、GK戦以前にシナリオなどで中ボスと遭遇しているハズ。だが、原則としてGK戦ではクロスゲージが使えない上に、2体同時に出現することも多く、さらにHPが底上げされる場合がある。ボス戦前にHPをけずられないためにも、それぞれ個別の攻略ポイントをしっかりと把握しておくこと。

←GK戦は道中と同じ扱いのため、クロスゲージが存在しない。シナリオで練習する場合などは、あえてゲージを使わずに倒した方が動きを覚えやすいぞ！

→EX&レイドクエストでは、2体同時に出現することも。こういったケースでは、基本的にパーティを二手に別けて（2vs.2）の各個撃破が基本となっている。

ゲージは温存が基本？

クエストで使用可能なリーダー専用のクロスゲージは、道中&ボス直前での「速度上昇」が大安定。GK戦で温存するのが定番となる。

ゲージに余裕があれば、GKで使って問題無し。手間取りそうなパーティ編成の場合には「全体気絶」もありだ。

ロックオン切り替えを活用しよう!!

全ての敵に言えることではないが、破壊部位を持つ大型モンスターではロックオン切り替え（Ⓕ+Ⓥ同時押し）が便利。どの部位が何回でロックオン可能か覚えておけば、素早く正確にターゲットを切り替えられる。それぞれをデータリストにまとめたので、戦闘時の参考にしてほしい。

部位の切り替えだけでなくダイレクトにロックオンも可能だ。

■ゲートキーパー戦に登場する中ボスキャラ・データリスト

ボス名称	破壊可能な部位	ロックオンの順番	属性防御力					
			火	水	風	土	光	闇
グランドスマッシャー	左手、右手	胴体→左手→右手→頭部	○	○	○	△	○	○
アサルトスマッシャー	左手、右手	胴体→左手→右手→頭部	○	○	○	×	○	○
ブレイザー（火の守護獣）	頭部（2段階）	胴体→頭部	×	◎	○	○	○	○
アイシクル（水の守護獣）	頭部（2段階）	胴体→頭部	○	×	○	○	○	○
ストーミー（風の守護獣）	頭部（2段階）	胴体→頭部	○	○	×	◎	○	○
アーシー（土の守護獣）	頭部（2段階）	胴体→頭部	○	○	◎	×	○	○
シェーディー（闇の守護獣）	頭部（2段階）	胴体→頭部	○	○	○	○	◎	×
フォトン（光の守護獣）	頭部（2段階）	胴体→頭部	○	○	○	○	×	◎
キングデーモン	左翼、右翼	胴体→左翼→右翼→頭部	○	○	○	○	◎	×
キマイラ	左前足、右前足	胴体→左前足→右前足→頭部	○	○	○	○	×	○
ミノタウロス	左角、右角	胴体→左角→右角	◎	○	△	×	○	○

グランドスマッシャー

ボスとして出現するシナリオ
第一章〜第8話「明かされる危機」

序盤戦の大型モンスターとあってか、攻撃モーションは見分けやすく攻撃後のスキは大きい。基本戦術としては、攻撃が届かない中距離で攻撃を誘っての反撃が安全策。ただし、ジャンプ後や旋回時など地上に居ると衝撃波でダメージを受けるので、攻撃する際はジャンプ攻撃がオススメ。両手を先に部位破壊すれば、一部の攻撃が弱体化するので優先的に狙うこと。

破壊可能な部位を破壊すると、攻撃や防御力が弱体化するぞ！

両手を広げたら回転攻撃の合図。ダメージが大きいので要注意！

守護獣タイプ

ボスとして出現するシナリオ
第一章〜第9・10・11・12・15・16話

属性別の6種類が存在する守護獣タイプは、いかに頭部を破壊するかが勝負の分かれ目。それぞれ専用の属性弾攻撃を持ち、風と光は別格の強さ。回避中心だと攻撃チャンスが無いので、緊急回避を使ってでも接近すること。接近したらブレスなど硬直の長い攻撃後に頭部を攻撃〜破壊。仰け反りモーションになるので、この間に本体ダメージを稼ぐと安全だ。

火力が十分にあるならば、頭部を連続破壊して本体狙いでもいい。

グランドスマッシャー同様、ジャンプ後などに衝撃波が出る。

キングデーモン

ボスとして出現するシナリオ
第一章〜第14話「護るべき者」

とにかく状態異常を誘発する攻撃が多く、テレポートや全方位攻撃での回避行動と攻撃チャンスが少ない中ボス。まず遠〜中距離時のショット系攻撃は、回り込むように回避しながら接近。攻撃範囲に入ったらジャンプ攻撃でダメージを与えるか、誘導ショットを撃たれると回避は困難！　割り切ってくらうのも一つの手だが、緊急回避でやり過ごした方が無難だ。

右側へ回り込むような移動が基本。近付くことを最優先に！

避けられない攻撃は緊急回避が定番。状態異常も解除できる。

キマイラ

ボスとして出現するシナリオ
第一章〜第17話「終わりは始まる」

魔導銃や魔導器なら攻撃範囲外から楽に倒せる中ボスだが、近接系の武器だと話は変わってくる。基本的な対処としては、ボス正面を避けて側面へ回り込んで攻撃することが挙げられる。ただし、旋回時にダメージを受けるため、リーチが短い武器の場合は、動きが止まっている場合のみ反撃すること。さらに、背中へ登れば攻撃チャンスが増えるので練習しておきたい。

無理なゴリ押しをしても攻撃を中断されるだけなので注意！

背中でのバインドホイスは必要経費。突進は飛び降りて回避。

ギルド㊙情報　御力が高くなる）。各属性の項目に記載してある評価マークについては、以下の5段階評価で簡易表示してある。［低耐性でダメージ増加］ ◎>>○>>△>>× ［高耐性でダメージ減少］

闘いはより激しく よりアツく進化する!!

今回は新バージョンであるVer.1.04Aの紹介と、試合終盤での戦術をレクチャー！ 激しい戦いを知識を武器に勝ち抜こう！

Text/ age

©SEGA

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年11月10日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

未プレイの読者も注目！ より始めやすくなったVer.1.04A

ついに稼動したVer.1.04A。今回のバージョンアップはシステムの調整、計略効果、計略演出を強化しつつ、ゲーム全体のテンポがアップし、スムーズに進行するようになっている。

また、下記で説明するチュートリアルの無料サービスや、群雄伝の新シナリオ「豊臣伝」の追加など、これから始める人や、群雄伝をメインにプレイしているプレイヤーにもうれしい追加要素が満点だ。未プレイの人はこれを機に『戦国大戦』の舞台にぜひ参加してほしい！

今回は、これらの変更点の解説に加え、本作で非常に重要である「虎口攻め」についても解説しているので、全国対戦をメインにプレイしているプレイヤーも必見の内容となっているぞ。

さまざまな武将の演出などが変更。お気に入りの武将はいかに!?

初回チュートリアルが無料に

本作では現在、初回チュートリアルが無料になるサービスを実施中だ。ゲームを始める方法は簡単で、いわゆる「お財布ケータイ」の機能の付いた携帯をAimeのカードリーダーにかざすか、新規または、ほかのゲームで使用しているAimeを用意して同様に読み込ませてプレイを開始すればOK。その後ゲーム中のメニューで「無料プレイできます」と書かれたモードを選択すれば、その分はクレジットを消費すること無く無料でプレイできるぞ。また、期間限定であるものの、店舗側でスターターパックを貸し出ししているので、場合によってはスターターを購入せずともプレイが可能。詳しくは、『戦国大戦』を設置している各店舗で確認してほしい。なお、この無料プレイでのカード排出は無いが、次のプレイ後に前回無料でプレイした分のカードが一枚プラスされて排出されるのうれしい仕様になっている。この機会に『戦国大戦』の世界を体験してみてはいかがだろうか！

モードは初心者用と「三国志大戦」経験者用の二種類がある。

このように、しっかりとカードも排出されるおトクな仕様だ。

「豊臣伝」追加

「既に群雄伝をすべて終わらせてしまった」そんなプレイヤーに朗報！ さらに群雄伝が楽しめる「豊臣伝」が追加されたぞ。このシナリオは後の天下人となる「豊臣秀吉」こと「羽柴秀吉」の立身出世を描いたシナリオとなっている。

シナリオ中にイベントを起こすのには、【SR】羽柴秀吉が必要になるが、これは【EX】羽柴秀吉でもOK。（EX版については下のカコミ参照）プレイヤーの手で羽柴秀吉を天下に導こう！

若き日の秀吉が主人公。もちろんイベントも多数存在する!!

DVD付きムック発売中！

天下布武への道 ～攻略絵巻 春の陣～

エンターブレインより、DVD＆EXカード付きの『戦国大戦』ムック「天下布武への道～攻略絵巻 春の陣～」が販売中！ 本ムックは、DVDに収録されたランキング上位陣によるアツく高度な対戦動画がメインとなっている。本誌前号でインタビューを掲載した四人の君主を含めた多数の上位ランカー同士の白熱したバトルをたん能しよう！

また、同ムック付属のEXカードでは【EX】羽柴秀吉が登場！ この武将カードはスペックや兵種、計略など【SR】羽柴秀吉とは大きく異なっているので、このカード独自の使用法ができるだろう。気になる計略は「自身の前方の範囲内の味方の武力を上げる」というものだ。

「豊臣伝をプレイしたいけどSRが無い……。」といったプレイヤーには、上位プレイヤーのプレイを見つつ、豊臣伝のためのカードも入手できるので、まさに一石二鳥!?

EXカードは「羽柴秀吉」だ！

兵士カラーについて：Ver.1.04では、兵士カラーも何種類か解放されている。もちろん、これまでと同様、「豊臣伝」のイベントをコンプリートすることで入手可能なカラーも存在する。
「豊臣伝」では、主に織田家と今川家のカードを使用するので、それらをそろえているのであれば、ぜひイベントコンプリートを目指してみよう！

迎撃の仕組みが変更に！

Ver.1.04Aでシステム面の大きな変更点の一つに、迎撃の角度とダメージの変化が挙げられる。

まずは迎撃の角度について説明していこう。今回のバージョンアップでは迎撃可能な角度が若干だが狭くなった。それほど大きな差を感じることはないかもしれないが、前バージョンまでは可能だった、"ほぼ真横からの突撃"に関しての迎撃ができなくなっている点には注意してほしい。本作の突撃ダメージはとても強力なので、槍足軽を操作する際には、相手にしっかり槍を向けるように心がよう。

次に迎撃ダメージについてだが、こちらは、速度が一定以上上昇した相手の突撃を迎撃すると約2倍のダメージを与えるように調整された。基本的なダメージは以前本誌で解説した通り、突撃する側の武力は関係無く、迎撃する武将の武力が高ければ高いほど、迎撃ダメージが大きくなる。それがさらに二倍となれば、ダメージは絶大だ！

これにより、移動速度が上昇する計略を持つ騎馬隊がやや扱いが難しくなったが、それでも、突撃さえしなければ迎撃は受けず、速度上昇時の連続突撃は非常に強力。丁寧な操作を心がけ、確実に決められる状態で突撃をしよう。迎撃の角度やダメージについての画像を掲載するので、こちらも併せて確認してほしい。

画像は迎撃を受けないギリギリの角度。相手の向きをよく見て突撃を狙っていくといいだろう。

●通常時

●毘天の化身使用時

【SR】上杉謙信が武力9の武将に通常時と計略使用時で迎撃を受けたときのダメージ差。二度迎撃されると非常に危険な状態に。

チャージ計略を使いこなせ！

チャージ計略を持つ武将のうち、いわゆる「斬撃系計略」を使う【R】足利義輝、【R】北畠具教、【SR】上泉信綱と、鉄砲隊の【R】池田恒興は計略の変更を受けた。斬撃はダメージとタメ時間の調整（秘剣一之太刀はため時間延長、奥義之太刀はため時間短縮)、池田に関してはチャージ中にゆっくりではあるが移動が可能になった。今回は特に「斬撃」にピックアップし解説していく。

まず、ダメージ量は相手との武力差で上下するので計略や家宝で武力を上げるとその威力が上がる。ただし、逆に妨害計略などで弱体化すると威力が下がる点にも注意しておきたい。また、「母衣衆の采配」など"敵の計略の対象外になる"計略に対しても斬撃ダメージを与えられるので、こういった計略への対抗策としての選択肢に入れておこう。

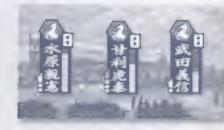
斬撃の威力に関しては、「武力8、兵力100%の武将に対して、オーラの色ごとの斬撃ダメージ」を掲載しておくので、そちらも参考にしてほしい。

そして、斬撃系計略の中でも注目したいのが、効果時間が長く、威力も絶大な「奥義之太刀」を使う【SR】上泉信綱。この計略は効果時間の長さを活かし、最大チャージだけでなく、細かく連発する戦法も有効だ。相手の武力がそれほど高くない、部隊が纏まっている場合は、この計略のみで相手をせん滅することもできるだろう。効果時間中に繰り出せる斬撃の回数は、緑なら約10回、黄で約7回、赤で約4回の斬撃が可能だ。

【SR】上泉信綱ダメージ比較（右から緑・黄・赤）

【R】足利義輝ダメージ比較（右から緑・黄・赤）

激戦を勝ち抜く知識を学べ！

戦国主君の心得 虎口が開くタイミングで攻め込め！

虎口が開くタイミングを覚えておくことで、その瞬間に攻め込み、スムーズに虎口攻めを狙うことができる。例えば、試合終盤であれば、あえて大筒を取らず、虎口が開くまで士気をためて粘り、最後に士気を放出して一気に虎口攻めまでつなぎ、相手の逆転の目をつぶす、などといった戦術も有効だ。

そこで、右に大筒のみで攻城した場合、残り何カウントで虎口が開くかを一覧にまとめておくので参考にしてほしい。表を見てもらえば分かるが、大筒一発分で虎口が開くタイミングが約13カウント早くなる。また、大筒一発分の城ダメージを城壁への攻城で与える目安は、騎馬隊であれば2コストで二回、弓足軽、鉄砲隊の1.5コストで二回、槍足軽と足軽であれば2コストで一回か、1コストで二回がおよそ大筒一発分のダメージになるので、こちらも覚えておこう。

それをふまえての理想は、相手の虎口が開く約10カウント前に戦線を上げ始めることだ。そのタイミングで相手陣までラインを上げれば、一気に虎口攻めのチャンス。終盤での虎口の攻防は勝敗を大きく左右するので、このタイミングはぜひとも覚えてもらいたい。

大筒の発射回数と虎口が開くカウント

大筒発射回数	虎口が開くカウント
一発	2カウント以下
二発	15カウント以下
三発	28カウント以下
四発	42カウント以下

このぐらいのタイミングで攻め上がりつつ、大筒を占拠できれば虎口攻めのプレッシャーも大きくなるぞ。

虎口は心理戦!?·虎口攻めは、相手が大筒を占拠した状態で仕掛ければ、赤、青どちらが通っても大ダメージになるので、大筒の攻防に慣れているプレイヤー意図的にその状態を狙って二択に持ち込まれることが多い。大幅にリードしているときは、それを避けるため大筒を死守し、かつ直接攻城を防げれば虎口攻めはスルーしても赤を防ぐことで相手のチャンスをつぶせるぞ。

新しい戦術を武器に、激闘のペナントレースを勝ち抜け！

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

ゲーム内大会もますます盛り上がりを見せる本作。今月は各球団ので大活躍の IRON ARM カードの成長と、新タクティカルスキルを紹介！

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード＋オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

HEAT UP VERSION

追加カードを使いこなせ！ IRON ARM 成長値公開！

絶賛稼働中の『BBH2010 WINNER HEAT UP VERSION』にて新たに追加されたカードカテゴリ「IRON ARM」。各球団を代表する中継ぎ投手のカード化とあって、重宝しているプレイヤーも多いはず。

今月は「IRON ARM」カテゴリのLv9成長時の能力を公開するので、選手育成の参考にしてほしい。

この成長に、「IRON ARM」カテゴリならではの「三枚まで登録することによる能力アップ」が加われば、まさに鉄腕投手の誕生だ!!

	福岡ソフトバンクホークス	埼玉西武ライオンズ	千葉ロッテマリーンズ	北海道日本ハムファイターズ	オリックス・バファローズ	東北楽天ゴールデンイーグルス
選手	攝津 正	藤田 太陽	伊藤 義弘	ウルフ	平野 佳寿	小山 伸一郎
表初期能力（Lv9成長能力）						
球威	13 (15)	16 (17)	15 (16)	17 (18)	15 (17)	16 (18)
変化球	14 (17)	13	12	11	12	11
コントロール	17 (18)	15 (16)	10 (13)	15	15 (16)	12
スタミナ	14	11 (12)	13	12 (13)	14 (15)	12 (13)
守備力	14	13	14 (15)	11	13	12
TOTAL	72 (78)	68 (71)	64 (69)	66 (68)	69 (73)	63 (66)
裏初期能力（Lv9成長能力）						
ピンチ	3 (4)	3 (4)	2 (3)	2 (3)	3 (4)	3 (4)
対左打者	3	3 (4)	4	3	3	3
打たれ強さ	3	3	3	2 (3)	3 (4)	3
対ランナー	3 (4)	3 (4)	4	3 (4)	2 (3)	3
キレ	3 (4)	3	3	2	3	3
ノビ	3 (4)	4 (5)	2 (3)	2 (3)	3	4
クイック	3	2	4	3	4	3
疲労回復	4	3 (4)	4	4	3	3
安定度	4	3	3	3	2	4
球威	3	4	4	5	3 (4)	4
スペシャルスキル（成長）	球速安定（打球反応）	スピン（球速安定）	（牽制）		打球反応	球速安定

	中日ドラゴンズ	阪神タイガース	読売ジャイアンツ	東京ヤクルトスワローズ	広島東洋カープ	横浜ベイスターズ
選手	浅尾 拓也	西村 憲	久保 裕也	松岡 健一	横山 竜士	真田 裕貴
表初期能力（Lv9成長能力）						
球威	17 (18)	15 (16)	15 (16)	15 (16)	15 (17)	14 (15)
変化球	16	13 (15)	14 (16)	13 (15)	15	13 (16)
コントロール	14 (15)	15 (16)	15 (17)	16 (17)	13 (15)	12 (13)
スタミナ	13 (14)	11 (13)	15	14	13	14
守備力	15	13 (14)	12	11	14	13
TOTAL	75 (78)	67 (74)	76	69 (73)	70 (74)	66 (71)
裏初期能力（Lv9成長能力）						
ピンチ	3	3	3	3 (4)	3 (4)	5
対左打者	3	3	3	3	4	3
打たれ強さ	3	3	3	3	2	3
対ランナー	4	3	3	3	4	3
キレ	4	3 (4)	3 (4)	3 (4)	4	3 (4)
ノビ	3 (4)	4	3	2 (3)	2 (4)	2
クイック	3	3	4	3	3	3
疲労回復	5	2 (4)	4	4	4	3 (4)
安定度	3	3	3	4	3	3
球威	4	3 (4)	4	4	4	4
スペシャルスキル（成長）	（打球反応）、（牽制）、（勝負運）	（牽制）	（打球反応）		（牽制）	

新たな戦術が可能に！ 追加タクティカルスキルを獲得せよ！

先日のバージョンアップにて追加された、新たなタクティカルスキルを紹介！

相手の激励をキャンセルできる「激励キャンセラー」は、勝敗を分ける重要な場面で新たな戦術が可能となった。「ラッキーセブン」は7回の攻撃時にヒット率が大幅にアップする。逆境や勝負運と併用すれば後半の大逆転劇が演出できるかも!?

スキル名	コスト	効果	獲得条件
激励キャンセラー	2	相手の激励をキャンセルする	『BBH2010』の全国大会に通算4回出場※する。
ラッキーセブン	1	7回の攻撃時にヒット率大幅アップ	『BBH2010』の全国大会に通算5回出場※する。

※出場＝各全国大会の決勝ラウンドを5試合プレイすること。予選のみの参加や、決勝が5試合未満の場合は出場とみなさない。

ANA 2011 ARCADIA NEWS ANALYSE 4

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

赤賀博隆氏の描き下しイラスト満載のファンブックがついに発売!!

http://hobbyjapan.co.jp/books_index/

『アルカナハート3』初のファンブックとなる、『アルカナハート3 ハートフルファンブック』が、3月29日（火）に発売される。本書は、最新作『アルカナハート3』はもちろん、『すっごい！アルカナハート2』以降の赤賀博隆氏によるイラストを収録した初めての書籍となる。さらに、書き下ろしショートストーリーが収録されるほか、各キャラクターのリンクアニメーション、版権イラスト、開発者インタビューなど、「まさにファンブック！」と言った盛り沢山の内容となる模様。また、モバイル対応カードゲーム『アルカナハート カード・オブ・グローリー』のプロモーションカードをゲットできる限定コードも付いてくるぞ！

●アルカナハート3 ハートフル ファンブック
定価：2,400円（本体2,286円）
発売：2011年3月29日　装丁：A4判・132ページ

「アルカナハート3 ハートフル ファンブック」を2名様にプレゼント!!

海洋堂より「エヴァンゲリオン零号機(改)」などが発売!!

http://www.kaiyodo.co.jp/revoltech/

アクションフィギュアの雄、「リボルテックヤマグチ」から新たに映像作品の一部分を再現する「Evangelion Evolution」としてエヴァンゲリオン零号機(改)が発売される。リボテックシリーズならではの多様な可動性に加え、本作では「エヴァンゲリオン新劇場版:破」で零号機が大型NTミサイルを持って第10使徒挑むシーンをダイナミックに表現する事が出来る。このほかに、「特撮リボルテック」として1963年に上映された特撮映画『アルゴ探検隊の大冒険』より「骸骨剣士 2nd Ver」とおなじみ「太陽の塔」が4月に発売の予定だ。「太陽の塔」は岡本太郎記念館・岡本太郎美術館が主な販売場所となっているぞ。

第10使徒に挑む零号機。難攻不落のATフィールドを打ち破れ！

NTミサイルを携えた零号機の勇士を見よ！ このように多彩なアクションを実現できるのだ。

「1/500スケール ポリストーン製彫像 太陽の塔」の勇士。こちらは使徒にあらず。

●リボルテックヤマグチ
Evangelion Evolution「エヴァンゲリオン零号機（改）」
Evangelion Evolution EVANGELION PROTO TYPE-00'
小売価格：¥3,480（税込）出典：『エヴァンゲリヲン新劇場版』より
発売：2011年5月15日　原型制作：山口勝久　全高：140mm

Evangelion Evolution「エヴァンゲリオン零号機(改)」を1名様にプレゼント!!

僕らのヒーロー「スペランカー先生」って知ってるかい？

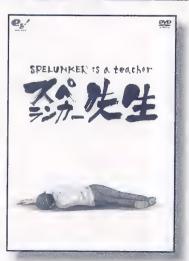
http://www.taito.co.jp/arc/noko/music_gungun_2/index.html

センチメートルで命の危機に瀕するキャラが主役で10年以上もアイレムの公式サイトで連載され、書籍としても大人気を博した4コマ漫画が、ファンも驚く映像化。声優陣には驚くなかれ、今をときめくキョン流スター、杉田智和をはじめ、ディープなゲーマーとしても名を馳せる植田佳奈、本誌ではおなじみ、闘劇に命をかける市来光弘、ほか鹿野優以など、豪華声優陣がちょっぴりのほほんおちゃめな「スペランカー先生」の世界に見事フィット!!

特装版には、豪華声優陣が「スペランカー」や「スペランカー先生」、はてはレトロゲームについて熱く語るスペシャルCDを同梱!!　ここだけでしか集まることのない豪華メンバーによるここだけでしか聞けないスペシャルトークが満載!!　君も「スペランカー先生」ワールドを堪能しよう!!

●スペランカー先生
定価：特装版3,990円（税込）※スペシャルCD付き
通常版2,940円（税込）
発売：2011年3月16日（発売中）
収録時間：30分（スペシャルCD 60分）

「スペランカー先生」通常版を3名様にプレゼント!!

迷探偵ねお子&ぢお子

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●5月稼動予定タイトル		
真・恋姫†夢想 Arcade Edition	BaseSon/レインエンターテイメント	2D対戦格闘
●今春稼働予定タイトル		
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル	バンダイナムコゲームス	全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
AQUAPAZZA	エクサム/アクアプラス	2D対戦格闘
旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive(Ver.2.3)	グレフ	対戦シューティング
星霜鋼機ストラニア	グレフ	シューティング
ホーンテッドミュージアムII	タイトー	ガンシューティング
●今夏稼働予定タイトル		
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	セガ	ネットワーク対戦麻雀
Let's Go ISLAND 3D	セガ	冒険ガンアクション
カオスコード	F K DIGITAL	2D対戦格闘
●2011年冬稼働予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
バラセロルンペ ～空舞魔導陣～ プレリュード	アールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	2D対戦格闘
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティング
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ!（仮称）	セガ/トライアングルサービス	アクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
jubeat copious	KONAMI	音楽シミュレーション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	276.8pt
2	VirtuaFighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	259.4pt
3	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	241.5pt
4	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン>	197.3pt
5	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	111.5pt
6	BLAZBLUE CONTINIUUM SHIFTII <アークシステムワークス>	92.7pt
7	SUPER STREET FIGTER IIX <カプコン>	79.1pt
8	STREET FIGTER III 3rd STRIKE <カプコン>	70.5pt
9	アルカナハート3<エクサム>	68.7pt
10	機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	65.3pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	三国志大戦3 WAR BEGINS <セガ>	285.6pt
2	戦国大戦-1560 尾張の風雲児- <セガ>	259.3pt
3	beatmania IIDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	230.6pt
4	ボーダーブレイクエアバースト <セガ>	177.5pt
5	LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻<スクウェア・エニックス>	171.7pt
6	頭文字D ARCADE STAGE 6 AA <セガ>	152.3pt
7	WORLD CLUB Champion Football INTERCONTINENTAL CLUB 2009-2010<セガ>	129.6pt
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	108.5pt
9	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	86.9pt
10	pop'n music 19 TUNE STREET <KONAMI>	70.3pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

頭文字D ARCADE STAGE 6 AA <セガ>

人気コミックのゲーム化シリーズ最新作。「タッグバトル」の追加やアジア地域の通信環境の拡大により、更なるバトルが楽しめるぞ。

新コースや新車種、そして原作[illegible]新刊のライバルキャラも追加!

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/GAME PLAZA オレンジハウス/ジョイプラザ加古川店/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店/セガ各店舗　ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG　函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
ゲームヴィクト盛岡	☎019-681-4800
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
THE 3RD PLANET いわき店(※4)	☎0246-21-5777
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 UNO 西浦和店	☎048-844-8868
HAP'1 北戸田店	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフレスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフレスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズサンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
アドアーズ荻窪西口店(※1)	☎03-3220-4921
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
プレイランドビッグチェリー羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ BREEZE	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館(※1)	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館(※1)	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
富山県	
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ福井	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET　BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・ティエスタ	☎0532-55-5963
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-36-3066
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24　八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
滋賀県	
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
ジョイプラザ加古川店	☎0796-56-6777
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店(※5)	☎078-928-7775
ジョイプラザ豊岡店	☎0796-29-0102
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

(題字：トライアングルサービス 藤野社長)

2011年2月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
ブレイブルー コンティニュアム・シフトⅡ	アーケードモード	8,227,921,414,300	とのお仕様-Ⓕ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
赤い刀	壱号機	457,318,640	太菱@店員がいる時は256オーバーしない	ALL	マットマウスパートⅡ（神奈川）
	弐号機	447,870,720	太菱@スタンプカードではない出席簿だ!	ALL	マットマウスパートⅡ（神奈川）
新作					
KOF SKY STAGE	クーラ	28,216,470	木之本まいん	ALL 乱入クーラあり	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	京	24,983,160	CAS	ALL 残2 ボム0 1周目1470万	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
オトメディウス	ジオール・トゥイー	3,712,170	先生達、NASAに感謝! PAL	ALLシングルミッションバージョンGGGはAA2008041801	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4		706,550	TOE	ALL 1P側	個人申請 セガアリーナ中間（福岡）
シューティングラブ。2007	UNIT-3	23,368,140	記念に「ミシガン」乗りました。	ALL 1P側 ビットラッシュあり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～	ドキドキ・ラーヤー	96,372,940	れっさ～	ALL 残×6 ノーミス	大久保アルファステーション（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	通常2周 タイプB・ストロング	819,930,886,185	t2	表2周ALL すんどめ全8巻	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	裏2周 タイプA・ボム	735,942,072,317	D助	裏2周ALL 1周4310億	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
	裏2周 タイプB・ストロング	873,479,176,826	t2	裏2周ALL 目指せ9000億	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプB・ストロング	1,253,440,988,464	S.S.KSMN@けいおんライブ最高!!	点滅ALL 緋蜂撃破 連付	大久保アルファステーション（東京）
	タイプB・パワー	1,942,840,943,102	TAB-T.N@チームFSM	点滅ALL 連同なし	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
	タイプC・ストロング	764,636,676,875	RIS	ALL ヒバチあり	個人申請 アミパラキャッスル（広島）
まもるクンは呪われてしまった!	ふるる	801,083,480	G.M.C..Z.	ALL	個人申請 アミューズメントパーク ステップ（山口）
レトロ					
F/A	5WAVE連付き	2,074,900	JMB-CYR-せたろ～	ALL 5面64000	個人申請 ゲームコーナー ナポレオン（神奈川）
出たな!ツインビー	連付き	4,691,700	近くて遠い470万 小泉	2周ALL 連付 ノーミス 白無し	Game in えびせん（東京）
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	エルフ	7,701,400	ミルみで	ALL 連同付 残×3	Game in えびせん（東京）
デンジャラスシード	フルオート	4,230,300	CYR-WAR	ALL フルオート	Game in えびせん（東京）
ナイトストライカー	Uゾーン	90,382,080	JMBなかっぴ㊢	ALL オールパシフィスト	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
ナムコクラシックコレクションVol.1	スーパーゼビウス	2,017,560	JMB-BETTER	ALL 残×0 SP×4 連付	大久保アルファステーション（東京）
	ゼビウスオリジナル	1,474,350	CYR-せたろ～さんに感謝! JMB-RR	ALL ハード(デフォルト) SP×4	個人申請 ゲームコーナー ナポレオン（神奈川）
	マッピーオリジナル	496,960	Y.F	ALL ノーミス マッピー	大久保アルファステーション（東京）
マクロス	連付	9,722,100	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	連無	9,389,100	KDK-TAKEYUKI	ALL 連なし(けい連)	グッデイ21（東京）
メタルブラック	連付	742,850	RVS-R.Y	ALL 連付 ボーナス42秒	Game in えびせん（東京）
ライデンファイターズ2	ジャッジスピア	119,446,750	SOF-WTN	ALL 連付 2P側	Game in えびせん（東京）
	雷電Mk-Ⅱ	115,173,910	DBS	ALL	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
ワイルドファング		7,170,700	逢坂大河BD化記念 CYR-あきにゃ	ALL 連付	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
ナイトレイド		6,428,538,520	KMB(ナイトレイダー募集)	ALL A連付、B連付 残0	個人申請 NOVAステーション（愛知）

■お詫びと訂正
弊誌129号の『マクロス』の項目にて、部門名の抜けがありました。部門名は「連付」となります。131号におきまして、『赤い刀』（弐号機）の全国一位スコアに誤りがありました。131号時点での全国一位は、「OAM-Naoki氏」による「429,203,270」となります。関係者各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びすると同時に、ここに訂正いたします。

講評

『怒首領蜂大復活ver1.5』のタイプB・ストロングは1周目5面ボスの稼ぎが発覚。難度も大きく上がるため、安定したプレイをするのは難しいようですが、大幅なスコア更新の可能性が出てきました。今回申請では、表裏ともループ稼ぎには失敗したようですが、今後のパターン構築によっては、大きな飛躍が期待できそうです。裏2周の方は、2周目はほぼ納得できるプレイだったとのことで、現時点で理想とする一周目5000億が達成できれば、9000億の大台が見えてくるかもしれません。

また、表2周の方はこれに加えて2周目4面限定の稼ぎも見つかったようなので、期待して見守っていきたいところです。

『まもるクンは呪われてしまった！』（ふるる）は、本作の稼ぎのキモであるからくり城で粘ることによるスコアアップ。今回のプレイでは、驚異の25500コンボを達成しています。

F/A(5WAVE)は7面のハッチ地帯で安全をとったため、まだ攻める余地はあるとのこと。

『シューティングラブ2007』（エクスジール・UNIT-3）は、3面で1機つぶしてのスコア。5面でミスがあったため、最終面での残機つぶしができず、目標より低くなってしまったとか。

『ナイトストライカー』（Uゾーン）のコース選択はA-C-F-J-O-Uの順。全コースでパシフィスト達成した上で、Oゾーンで完全走行に成功してのスコアとなっています。

次回集計

●次回の集計（アルカディア134号）は2011年4月17日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は4月20日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

ダライアスバーストアナザークロニクル

部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オリジン Hゾーン	137,624,650	しゃちょう	ALL	GAME 41（北海道）
オリジン Hゾーン	☆156,254,050	塾長さんに感謝-A.BOY	ALL 白玉50点 ノーミス ゾーンH ADH	個人申請 ピタゴラスMQ（和歌山）
オリジン Iゾーン	133,196,000	オリジンしかやってません	ALL	GAME 41（北海道）
オリジン Iゾーン	☆145,684,050	AFO	ALL EASYスタート ADIルート ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都）
オリジン Jゾーン	190,453,700	バースト何それ？	ALL	GAME 41（北海道）
オリジン Kゾーン	179,991,700	ビターいさお	ALL	GAME 41（北海道）
オリジン Kゾーン	☆202,378,000	よどさん	ALL ルートC-F-K	個人申請 ROUND1入間店（埼玉）
オリジン Lゾーン	178,062,830	CAT@OOD(捕鯨猫)	ALL CGLルート ORIGIN【HARD】コース	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
オリジン Lゾーン	☆179,908,310	よどさん	ALL CGL	個人申請 ROUND1入間店（埼玉）
ネクスト Iゾーン	144,924,300	IRD-KNM	ALL イージー	大久保アルファステーション（東京）
ネクスト Iゾーン	☆151,831,800	IRD-KNM	ALL A-E-I	つるまき（栃木）
ネクスト Kゾーン	☆177,567,050	GKK-ROD	ノーミスALL C-F-K	個人申請 ROUND1草加店（埼玉）
ネクスト Lゾーン	☆211,679,010	スーパー真鍋和大好きマン	ALL C→G→Lコース	個人申請 新大陸 熊谷店（埼玉）
フォーミュラ Hゾーン	169,488,600	えす☆さま@アップデート前	ALL アップデート調整前	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
フォーミュラ Hゾーン	☆171,678,600	えす☆さま@オフライン	ALL 2月16日実施のアップデート未適用オフライン台	個人申請 キャラゲット深谷店（埼玉）
フォーミュラ Iゾーン	☆150,398,100	プ●ンと●なたはワシが育てた	ALL A-E-I ノーミス	個人申請 ドットコム（東京）
フォーミュラ Jゾーン	☆221,539,900	プリン	ALL	個人申請 ゲームスポット306（富山）
フォーミュラ Kゾーン	☆193,642,900	SHOTIA@カレー大好きマン	ALL C-F-K ノーミス 24/26	個人申請 ドットコム（東京）
フォーミュラ Lゾーン	☆213,783,180	スーパー SHOTIAの弟子-こなた	ALL C・G・L	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
レジェンド Hゾーン	157,805,600	アイビス	ALL EASY バージョンアップ前	個人申請 ソユーエンターテイメントスタジオ須賀川店（福島）
レジェンド Hゾーン	☆166,759,000	アイビス	ALL EASY バージョンアップ後	個人申請 ソユ -エンターテイメントスタジオ須賀川店（福島）
レジェンド Iゾーン	☆148,321,950	HAM	ALL ルート:A-E-I	個人申請 アミューズメントジャングル三雲店（滋賀）
レジェンド Jゾーン	174,928,700	FUMKY.M ！	ALL イージー	大久保アルファステーション（東京）
レジェンド Jゾーン	☆221,050,200	プリン	ALL	個人申請 ゲームスポット306（富山）
レジェンド Kゾーン	☆201,887,600	プリン	ALL	個人申請 ゲームスポット306（富山）
レジェンド Lゾーン	☆210,013,710	地獄龍-H.S	ALL	つるまき（栃木）

※申請のあったスコアを表示しています。全国一位のスコアには☆がついています。

●クロニクルモード参考スコア（集計要望のあったもの）
タマイサ星系 マシツブ（セカンド） ／ 109,770,500 ／白モンク／ ALL クロニクル オンラインのスコアネームはWHM ／個人申請 ポート24 御津店（愛知）

2月16日にオンラインアップデートが実施された『ダライアスバースト アナザークロニクル』だが、今回は基本的に不具合の修正を目的としたアップデートであるため、今号の集計はバージョンをまたぐ形を採った。

アップデートによるプレイ内容への影響は通過ゾーンによっては大きく稼ぎに変化が生じる部分もある。中でも影響が大きかったのがDゾーンで、ボスのライトニングクロウの耐久力が低下したことで、タイムボーナスが上昇。また、砲台の点数は10,000点から30,000点へと上がった。結果としてDゾーンを経由するHゾーン、Iゾーンのスコアが大きく伸びてきている。アップデートから集計締切日までの間が短かったため、現状のスコアにはまだ研究の余地は残されているようだ。そのほか、細かいところではHゾーンで青アイテム（アーム）が1個追加されたほか、A・D・Hの各ゾーンでは機体を失った後に、アームが1枚付いた状態で復活するように調整されている。

なお今回、クロニクルモードでの集計要望を含む申請を一件いただいたので、表の欄外に参考スコアとして記しておいた。要望は受付中なので、引き続きご意見をたまわりたい。

今月の注目トピック

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

ダライアスバースト アナザークロニクル

※2月16日のアップデートの実施により、一部ゲーム内容に変化が生じましたが、今号の集計は旧バージョン、新バージョン合同で実施しています。

今後ゲーム内容に変化が及ぶアップデートの実施が予想されるため、オフライン状態の筐体でプレイしたスコアの申請を中止します。申請する前に店舗スタッフの方に、ネットワーク状態のご確認をお願いします。

なお、ルール、部門については現行からの変更はありません。

旋光の輪舞DUO [Ver.2.00]（NESiCA x Live版）

旋光の輪舞DUO Ver.2.00と合同集計します。ルール、部門、設定はVer.2.00と同じです。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
『ダラバー AC』をこんなにみんなプレイするとは思わなかった。ありがとうございます。

●つるまき（栃木）
『ブレイブルー CSII』、対戦台7セット14台稼働中!! 遠征お待ちしております。『ミュージックガンガン! 2』も稼動しました。ぜひ、一度プレイしてみてください。

●大久保アルファステーション（東京）
タイトーのシューティングゲーム『ダライアスバースト アナザークロニクル』が1Fにて100円で稼働中です! ハイスコアにもご活用ください。

個人申請用紙についての注意点

個人申請用紙を送付される前には、必ず規定の項目が記入されているかご確認ください。複数部門で集計しているタイトルの場合、部門の記入漏れが起こりやすいようです。また、バージョンアップにより複数のバージョンで集計しているタイトルもあるので、バージョンの記入漏れにもご注意ください。

また、店舗スタッフの方からサインか印をもらう際に、店舗情報の記入漏れが無いかのご確認もお願いいたします。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

第四話「Agents and Bidders」

原作：丸山博幸（グレフ） 文：永川成基 Illustration：曽我部修司

■ユーフォリア バックヤード

「銃をやたらと見せびらかすんじゃねぇよ。もめ事の種だろうが」

警備主任が、真新しい銃をふりまわしていた若い警備員を小突いた。

「……うス」

若い警備員はのろのろと銃をスリングに戻す。

ユーフォリア支配人、ガスの指示で警備員に配られた銃は最新型個人防衛武器（PDW）の民間（シビリアン）モデル。連射性能こそ押さえられているものの、威力は軍用と変わらない。カジノ警備員の武装としてはやりすぎ（オーバーキル）な代物だ。

分不相応な銃器が行き渡った組織は危うい。

「これでは後ろ暗いところがあると喧伝しているようなものだな」

セオ・トヴェイトは無表情に呟いた。

セオは『後ろ暗いところ』を探るためユーフォリア内部に潜入している。余計な事で目立つのは好ましくない。

アーリア連邦軍の誇る特殊宙域任務部隊S.S.S.（トリプルエス）がセオの所属する部隊だ。

しかし今回はS.S.S.の『任務（ミッション）』ではなく、オペラ社上層部から依頼された『仕事（ビジネス）』を遂行している。書類の上では、セオはオペラ系列の警備会社からの出向という形になっていた。

ユーフォリアの裏手、カジノとホテルの消耗品を受け入れる搬出入口は倉庫と接続している。季節外れの巨大なクリスマス飾りと積み上がった缶詰ケースの隙間で、警備員たちのミーティングが行われていた。

警備主任が、2個小隊ほどの武装警備員たちを前に、配置を指示する。

半分は屋内のホテルフロア、半分はカジノの外で周辺を警戒。だが、何を警戒するのか説明は無い。軍ではありえないことだ。

「フッ」

無表情だったセオの顔に嘲笑が浮かぶ。

「所詮は素人の集団……いや、捨て駒、か」

その呟きは、周囲の喧騒に紛れ誰の耳に届くこともなかった。

外回りに配属された警備員が不平を漏らすが、警備主任が拳を振るうと大人しくなった。

付け足すように警備主任はセオを呼ぶ。

「お前は引き続き支配人の担当だ」

「了解」

セオは簡潔に答える。

オペラ社が偽造したプロフィールでは、元軍人で警備会社に転職したということになっている。その道のプロを欲しがった支配人にあわせたものだが、これには警備員たちから一目おかれるという効果もあった。

「異常があればまず俺に知らせろ。支配人殿（ボス）を煩わせんなよ。以上、解散！」

警備主任の号令とともに警備員たちが散らばっていった。強力な武器は手にしただけで人を高揚させる。警備員たちの足取りは軽い。

「裏口は特に厳重に固めろ！」

主任はそう指示してホテルフロアへと向かった。

裏口に配置された警備員が、セオのところに集まってきた。元・本職の意見を聞きたがるので、それに答えてやる。銃撃戦のカバーポジションについて指示していると、搬出口の向こう、カジノの裏口に面した路地から視線を感じた。

「ヒッ、ヒャぁっ！」

そこから若い女性の叫び声があがる。

「……？」

路地で、カップルが何事か騒いでいる。カジノ客のように見えるが、あえて汚い路地に潜んでいたのには理由があるはずだ。

「俺が見てくる」

警備員の一人が大股でカップルに向かっていった。退屈を紛らわせるオモチャが転がり込んできたことに、警備員たちは嬉しそうだ。

いかつい警備員が近づいてきたにも関わらずカップルの男は臆した様子も無い。セオはその態度に興味を引かれた。

「カジノというのは警備が厳重なんだね。ずいぶん大勢いるみたいだけど」

男は直球で探りを入れてきた。ただの迷子とは思えないが、その道の人間にしてはうかつすぎる。

できれば素性を明らかにしておきたいが……。

その時、よく通る少女の声が路地に響いた。

「パパ！　ママ！」

キャップを目深に被った少女がカップルに駆け寄る。

「も～。迷子になっちゃ駄目じゃないの！」

「ハハッ、ごめんねリズ」

男と少女とのやりとりは父娘のようだ。

登場人物

Theo Tveit
セオ・トヴェイト
アー[illegible]軍特殊部隊「SSS」に所属する[illegible]ンダーパイロット。オペラ社との関係が深く、SSS所属しているものの、オペラ社の依頼を請け負っている。無口で思慮深く、周囲から誤解されやすい性格。

Gustav Grafenberg
グスタフ・グレフェンベルグ
セオと同じくSSS.に所属する隊員。[illegible]を得意とし、セオとコンビを組む。「ユーフォリア」潜入はオペラ社からの依頼を請けて、セオと二人で行っている。なお、ギャンブルはグスタフの"副業"でもある。

Gus Van Gibaldi
ガス・バン・ジバルディ
カジノ「ユーフォリア」の支配人。[illegible]オーナーであるジョセフの誘いから、支配人に就任。その裏で、人工人間関連の[illegible]「ネームレス・オークション」を取り仕切るようになる。

セオの後ろで、ぶっと吹き出した男がいた。ディーラー服に身を包んだ男はグスタフ・グレフェンベルグ。セオの相棒であり同じくS.S.S.に所属するオペレーター。ユーフォリアには凄腕のディーラーとして潜り込んでいる。
「子供に……くくっあれじゃ世話ねぇぜ！」
グスタフは屈託の無い笑い声をあげた。つられて、他の連中も苦笑いをする。それで場の空気が和んだ。
カップルと子供がそそくさと退散すると、グスタフが顔を寄せてきた。
「ありゃぁオーナー(ジョゼフ)の娘、リスベートだ」
セオにそう耳打ちした。
ならば、あのカップルは実の親では無いということか。
「……泳がせた方が得策か」
ジョゼフと娘の間にはなにやら確執があると聞いていた。カップルはリスベートの協力者だろうか？
ならば、ユーフォリアにあらわれたのはジョゼフにまつわる事だろう。
セオとグスタフは『情報』を求めて、ここに来ている。ジョゼフを牽制してくれるのならば、セオたちとしても手間が省ける。
「今日は忙しくなりそうだぜ、警備員サン」
グスタフがセオの広い背中を景気よくたたいた。

■ユーフォリア 警備室

膨大な数の監視カメラ映像がモザイクタイルのように警備室の壁面を覆っていた。
拡大されたオーナールームの映像を、支配人のガスが苦々しく見つめている。
『客人を守るための、必要な処置ですな』
ガスのヘッドフォンからオーナーの声が響いた。
広角の映像の中で、ジョゼフがG.S.O.の捜査官ジャスパーを相手にカジノで不正が行なわれていないことを主張している。もう一人の捜査官アレッサンドロは壁のアンティーク・ドールを眺めていた。
「何を手間取っているんだ……クソッ。やはり私が相手をするべきだった……」
ガスは爪を噛みながら、内線でジョゼフを呼び出す。
『何の用だ、ガス』
不機嫌なジョゼフの声が聞こえた。
「助け船ですよオーナー。この呼び出しを口実にG.S.O.にはお引き取り願うというのはいかがでしょうか」
『だが、怪しまれたくない』
肝の小さい男だ。ガスは薄笑いを浮かべる。
「既に十分怪しまれていますよ。今日のイベントにはG.S.O.を嫌う方々もいらっしゃる。G.S.O.に居座られて運営に支障を来す方が問題です」
『イベントができるのは店があるからだろう、店の事情も考えろ！』
ジョゼフが声を荒げた。
「わかっております。なんといっても私は支配人なのですから」
『貴様は俺を苛立たせる天才だな』
吐き捨てるようにジョゼフが言う。
「光栄ですよ、オーナー」
ガスは楽しくてたまらない。
ジョゼフは短い沈黙の間に息を整えた。
『イベントの首尾はどうなってる？』
「オーナーが気にする必要はございません。私におまかせください」
ジョゼフは無言で通話を打ち切った。
「この期に及んで体面を保とうとする、滑稽極まりないですね」
ガスは侮蔑を隠さずつぶやいた。
「支配人」
背後から声をかけられ、ガスは文字通り飛び上がった。振り返るとそこにはセオの姿がある。声をかけられるまで全く気づかなかった。
「驚かせるな」
ガスが精一杯の虚勢を張る。
「申し訳ございません。警備主任からの伝言です。配置完了。さらにG.S.O.の捜査官はカメラで監視しており、どこにいても30秒以内に最寄りの警備員がかけつけます」
「分かった。私が呼ぶまで部屋の外で待っていろ」
「了解」
セオは退室した。
ガスが画面を確認すると、監視カメラがG.S.O.の捜査官たちを追っているのを確認できた。
捜査官の一人アレッサンドロがオーナーの娘、リズと接触したことにガスは疑念を抱いたが、ポーカールームで問題が発生したことで頭から吹き飛んでしまった。
ポーカールームのディーラーから内線を受け取ると「勝ち続けている不審な客がいる」という報告だった。
ガスはポーカールームの画面を拡大し、該当の客を確認する。黒髪の女だ。
ガスはもう一度セオを呼び出した。
「セイテスに仕事だ。ポーカールームに向かわせろ」
「了解」
短い返答と共に、即座に行動を開始したセオの後ろで「今日は忙しい日だな……」
ガスがそうぼやいた。

■従業員 通路

セオとグスタフは並んでポーカールームへと向かっていた。
すれ違った警備員がセオに敬礼をする。
ヒュッとグスタフが口笛を鳴らした。
「さすが相棒、人望あるね」
セオはそれに答えず歩を進める。
「このクソ忙しい日に、時間の無駄だと思ってんだろ？　顔に書いてあるぜ」
「……静かにしろグスタフ」
セオの仏頂面を見てグスタフは笑い声をあげる。
「まあ聞け相棒。黒髪の女のプレイ記録を見たが……おそらく監視カメラがハックされてる。女のコンタクトレンズに仕掛けがあるはずだ」

「謀を以て謀を討つ……逆手にとられたな」

相変わらず無表情でセオが言う。この店には監視カメラが多すぎるのだ。

「そういうこと。だったらこれを利用しない手はない……だろ？」

「……なるほど」

セオの瞳に理解の光が宿った。

グスタフは続ける。

「監視カメラをカットできる口実としちゃ出来すぎだ。俺たちの仕事(インターセプト)もやりやすくなる、ってな！」

二人はポーカールームへと到着した。

ユーフォリアに所属するディーラーの頂点であるナインの一人。グスタフ(セイテス)の登場に観客が沸いた。

グスタフは適当に手を振って応えながら、対戦相手を探す。

その視線の先で、黒髪の女が余裕の笑みを浮かべる。それがグスタフの気に障った。

「ケチなイカサマでしか勝てねー相手じゃ、楽しめそうにねぇけどな」

グスタフはイカサマ防止のため封印されたカードの束の封を切った。

■ポーカールーム

「ヒャーッハッハ！　やるねぇ。面白ぇ！」

グスタフは心から対戦相手(プレイヤー)を賞賛した。

女が公開した手札はストレートフラッシュ。

50倍になったチップを手早く女の席に送り込むと、身体の芯からしびれるような興奮がやってきた。

一撃で、今までのグスタフの勝ち分を取り戻された。ただのイカサマ師ではない。とびきりのイカサマ師だ。

ユーフォリアでこんなバカと出会えたのは初めてだ。

それは相手も同じらしい、目の輝きが違う。

さらなるゲームに突入しようとした時、部屋の入り口から警備員を引き連れたガスがやってきた。

イカサマの証拠を掴んだのだろう。

時間切れ、か。

グスタフは、シャッフル途中のカードをテーブルの上にばらまいた。

ホンモノの勝負、二人の濃密な時間は終わりだ。

屈強な警備員に連れ去られていく女にグスタフは声をかける。

「おい。次会ったとき……決着(カタ)つけようぜ」

近い将来、再び出会う予感がした。

女は振り返らずに手を振ってそれに応える。

「そんときは生命(カラダ)のやりとりかもな……」

これでお楽しみの時間は終わりだ。

深く息を吸って、グスタフは気持ちを仕事(ビジネス)に切り替える。支配人に付き添ってきたセオとアイコンタクトをして、ポーカールームを後にした。

■ホテルフロア エレベーター

セオは、ポーカールームの馴染み客に謝罪するガスにつきあった後、ホテルフロアへの直通エレベーターに乗り込んだ。

当然ながらガスの機嫌は最悪だが、セオは全てを無表情で受け流していた。

「監視カメラはすぐに復旧させたんだろうな」

ガスはポーカールームの客に詫びていたときとはうってかわって尊大な調子でたずねた。

「はい」

セオは短く解答する。

ガスは自分の携帯端末経由で、用心深く映像を確認すると満足そうにうなづく。

セオは嘘をついていた。

ガスが見た映像はフェイクだ。まだ監視カメラは機能しておらず、ダミーの映像を流している。

仕掛けたのはグスタフ。古典的なトリック……だが効果は絶大だ。

エレベーターを乗り継ぐため、客室の無いフロアで降りる。武装した警備員たちは、ほとんどがこの階に集められていた。

乗り換えたエレベーターには二つのボタンしか無い。このフロアと階数表示の無い行き先フロア。

やがてエレベーターは、特別な客のための秘密の晩餐会場(バンケット・ホール)へ到着した。

ホールに無粋な黒服の警備員たちの姿は無い。この会場へ到達できるのは直通エレベーターひとつだけ、乗り換えフロアを押さえておけば警備は万全ということだ。

足首まで埋まる絨毯を踏みしめて、ガスだけがエレベーターを降りた。

セオはガスを見送るとエレベーターで前のフロアへのボタンを押す。同時に襟元に仕込んだ通信機でグスタフに接続した。

「行動開始だ」

■ホテル スイートルーム

「おいおい、もうちょっと待てって」

スイートルームの一室で、高級スーツに腕を通しながら、グスタフは携帯端末に呼びかけた。

「ちょっとくらい、ご褒美を貰ってもバチは当たらないってな～♪」

手の中でゲームカードのように、IDカードとゴールドカードを広げる。

カードも着替えたスーツも、足下で気を失ってのびている中年男のものだ。

グスタフには腹周りが大きすぎるので思い切りベルトを絞る。

この男は既に調べがついている。チンケな貿易会社で名前だけの役員をしている。今回のイベントには単身で初参加だ。それがグスタフにとっては好都合だった。

着替え終わるとグスタフは神妙な顔で部屋の外に出た。普段の彼とは思えないほど大人びて見える。

「おっと」

客室の扉に「あけないでね(Do not disturb)」の札を下げ、グスタフはバンケット・ホールへと向かった。

■エレベーターホール

バンケット・ホールに客が流れ始めた。皆、身なりは上等だが裏の世界の香りを漂わせている。

セオは直通エレベーター前でIDをチェックする男と並び、油断なく客を確認していた。

どこから現れたのか、忘れ物を取りに引き返すような雰囲気で、こともなげにIDチェックをすり抜けた初老の男がいた。セオでなければ気づかなかったかもしれない。それほど自然だった。

セオは失礼にならない程度の強さで腕を掴む。その相手はアレッサンドロだった。

「招待客以外は誰も入れるな、と言われております」

丁寧かつ断固とした調子でセオが詰問する。

「招待はされておるんじゃが……あいにく……どこへやったのかのう」

わざとらしく振る舞うアレッサンドロ。

「G.S.O.の捜査官に招待状は発行していないはずですが」

そこまで言われてさすがにアレッサンドロはあき

用語解説／資料

■人工人間［じんこうにんげん］【名詞】
人工人間（=アンドロイド）とは、人により製造された、人型の機械・生体の総称である。一般的に出回っているのは医療目的の合法的に製造された生体パーツなどだが、旧世界テクノロジーで作られた、いわゆる国際法としては「違法」の人工人間も存在し、それらは研究や軍事利用、果ては富豪層の“奉仕”活動など、さまざまな用途で利用されている。また、皮肉なことに生体パーツとしての品質が高いため、高額商品として裏のマーケットで取り扱われることもままあるが、人工人間の製造元は、違法が発覚することを恐れているため、彼ら自身が（裏とはいえ）マーケットに流すようなことは無い。

■オペラ社［おぺら・しゃ］【勢力】
人工人間（アンドロイド）の開発により、近年急成長を遂げた企業体。人工人間の開発技術を生かした独自性の強いランダーを製作しており、近年ではリダレス社に代わり、アーリア軍の主要取引先となっている。また、噂レベルではあるが、アーリア権力者グループと密接な関係にあると囁かれている。オペラ社は過去に、同社・研究施設にて、国際法に違反する“遺伝子操作”などの旧世界テクノロジーの実験を行なう、という不祥事を起こしている。その際、摘発に動いたのがG.S.O.であったこともあり、現在のオペラ社とゴディヴァは対立関係にある。

らめた。
「うむうむ。それもそうじゃ。わかった。退散しよう」
　セオがアレッサンドロをあくまで紳士的に帰りのエレベーターへと導く。開いた扉からグスタフの姿が現れた。アレッサンドロとすれ違いながらIDをキザにかかげる。
「招待客だぜ」
「どうぞこちらへ」
　無表情のまま、セオはグスタフをバンケット・ホールへ続く直通エレベーターへ導き入れた。そのままセオもエレベーターに乗り込む。

■バンケット・ホール

「紳士淑女のみなさま。本日はお集まりいただきありがとうございます」
　芝居がかった調子で、ガスは大げさに一礼した。ステージでスポットライトを浴びるガスの頬は興奮で紅く染まっている。
「ただいまより、『ネームレス・オークション』を開催いたします」
　悪趣味一歩手前の、過剰な装飾がなされた部屋に万雷の拍手が鳴り響く。大勝負前のポーカールームにも似た空気が満ちていた。
　ガスの背後のスクリーンに、オークションにかけられる品目の一覧が表示される。
「では参りましょう。競売ナンバー1。『サイファの眼球』」
　ガスの芝居がかったセリフと共に、ステージへ大きなアンティーク・ドールが運ばれてきた。その瞳がスクリーンに大写しになる。
　それは人間の眼球そのものだった。
「猛禽類に匹敵する解像度と調整機能を持った高機能眼球。瞳の色はシックな鳶色からサイケデリックピンクまで自由自在です……」
　オーバースペックな臓器は禁止された技術で作られたものだろう。
　ガスの説明に客たちは大げさに感嘆し、互いに膩めあった。
「ハッ、まるで『ガス・ヴァン・ジバルディのTVショッピング』だな」
　オークションの喧噪に顔をしかめながら、グスタフはホール隅のテーブル席から、舞台を見つめていた。丸テーブルには天然素材の布がかけられ、年代物の酒と高価な食材を使った料理が乗っている。いくつもある丸テーブルには、それぞれ数人ずつのグループが席についているが、テーブルごとにずいぶんと雰囲気は違うようだ。
　ステージにもっとも近いテーブルに座っているのはアーリア経済界の重鎮とその取り巻き。
「近頃表にでてこねーと思ったが、こんなとこで遊

んでやがったか」
　会場内でも携帯端末に向かって早口で何かしゃべっているのはオペラ上層部の秘書だ。誰かの指示を仰いでいるらしい。
「会社人間はつらいね。チキン野郎の代理ってか」
　あからさまな風体の裏社会の人間は薄着の女をはべらせている。
「相変わらず下品な野郎共もご来場ってか……」
　アーリア政府とオペラ社そして裏社会のVIPには共通点がある。飽くなき欲望の権化。一皮剥けば同じ人種だ。
　グスタフは参加者一人ひとりを頭にたたき込んでいく。ここに居ることそのものが弱みとなる人間のリスト……その価値は図り知れない。リストの利用方法を考えただけで喉の奥から笑いがこみ上げてきた。
「笑えるねぇ。カモだらけだ」
　カモたちはこぞって入札を行ない、眼球のオークションは、かなりの金額に達していた。
　ガスが得意気に、木槌を鳴らす。
「落札！」
　一般市民の平均年収ほどの金額で小さな眼球が落札された。
　アーリア政府の男たちが大げさに喜んでいる。
「あんまり無駄遣いすんなよ〜。俺の金が無くなっちまうだろうが」
　連中の財布は、俺のもの。それがグスタフのポリシーだ。
「品物は保管庫から、お手元に直接出荷されます」
　ガスの言葉とともに、臓器保管庫の映像がスクリーンに表示された。臓器は美術品とは違う。環境変化に弱い臓器をぽんと引き渡すわけにはいかないらしい。
　落札の興奮が収まると、スクリーンに美しい人工人間の少年が表示された。
　下卑たどよめきがホールに響く。
「続きまして競売ナンバー2……」
　オークションはさらに熱狂を増していく。

■オーナールーム

「む……？」
　オーナールームのフロアに戻ってきたアレッサンドロは違和感を覚え、腰のホルスターの銃に手をかけた。射撃訓練は欠かしていないが、現場で最後に発砲したのがいつかは思い出せない。それでも金属の冷たさと重量感はアレッサンドロを落ち着かせた。
　オーナールームのロックは解除されている。
　思い切って突入する。
　だが室内は無人で、ジャスパーの姿も、オーナーの姿も見えない。
　床には壊れたアンティーク・ドールが散らばっていた。壁に飾られていたものだ。
「まずいな……」
　携帯端末でジャスパーを呼び出す。が、返ってきたのはエラーだけだ。電源が入っていないか通信範囲外にある。
「連れ去られた、か」
　アレッサンドロが思案していると、何の前触れもなく照明が落ち、すべてのモニタがブラックアウトした。数秒後、天井と足下の非常灯が点灯する。
「む？　停電……？」
　このタイミングは人為的な工作の匂いがする。
　悪寒が、アレッサンドロを貫いた。

（つづく）

——とある会社の
ある日の企画会議——
アクアプラス
オールスターの
格闘ゲーム
なんてどう?
いーですけど…そんなの
作ったことないですよ?
そうだなー
アクションゲームだし
……どこかに
協力してもらおうか?
格闘ゲーム
作り慣れてて…
女の子をうまく
扱ってくれて…
キャラバランス取るのがしっかり
してる…そんな都合よくは…
ハッ
こ……
ここだ——!!
こうして
アーケード界の美少女
格闘職人エクサム
……と
コンシューマー界の
ビジュアルノベルの
カリスマ、アクアプラス
美少女ゲームのエキスパートの2社が
手を取り合うのにそう時間は
掛からなかったという…!
アクアプラスとは?
言わずもがな、
美少女ゲームの
大手である
[代表作品]
・こみっくパーティー
・ToHeartシリーズ
・ティアーズ トゥ ティアラ
・うたわれるもの
……etc
アクアプラス
東京統括部長
鷲見さん
エクサム
アルカナハート3 ディレクター
林さん
業界ミステリー
発見ツアー
ぱみゅーだ とらいあんぐる!
そして、2社の力が
合わさって化学変化
ついにできあがった新作格闘ゲーム
……それが
アクアプラスさんに
おじゃましてまーす
第22回
必見! アーケードへ新風!
AQUAPAZZA
開発秘話!!
AQUAPAZZAである!
まさかの2社協力
ですよね
発表された時は
驚きましたよ
「AQUAPAZZA」
という題名は
アクアプラスさんの
社名のパロディなん
ですか?
そう! 料理名との
パロディになります
企画自体は
2年前から
あったんですよ
どのへんから手を
つけていったんですか?
アクアプラス
オールスターはもう
決まってたんで……
まずはゲームデザインです
ウチのゲームは、ビジュアルノベル
とか、SRPGですから……
メインユーザーの方が
アクション
慣れして
ない人も
少なからず
いると思った
んですよ
……と
いうわけで

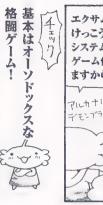
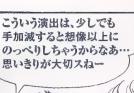
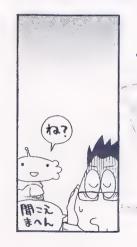
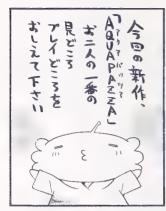
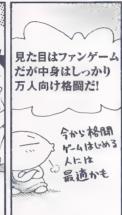
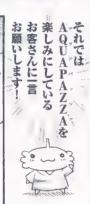
モップで闘います
マルチ
ToHeart

ファンの人は、なぜそのキャラが選ばれたのか想像して楽しむのもいいやね!

エルルゥ

うたわれるもの

ハクオロ

……で、

葉生田采丸先生のHP
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

アクアパッツァ…… いろんな魚介類を水と白ワインで煮込んだ魚のスープである。

葉生田先生の連載漫画が読める
「ファミ通コミッククリア」はこちらだよ!→http://www.famitsu.com/comic_clear/

ファミ通コミッククリア
「超次元ゲイム ネプテューヌ
～めがみつうしん～」
好評連載中♥

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第21回

帯読Geek編集長のコラム。編集長:「知り合いが地震の翌日も普通にスパIV AEやってて、ある意味安心した」……それもどうかと思いますが、電力、食料、燃料のように、供給が限られたものを分け合う必要があるものを除いては、普段通りに生活することも経済を回す上で大事かもしれませんね。

指先にジョイスティックを持て（こんなときだからこそ心にゆとりを）

杉田 哲朗

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。ゲーメストからの古参勢。地震が大の苦手。今回の地震で前後不覚に陥り、思わず脱いだ靴下をハンガーにかける奇行に及んでいたとか。

余震の続く中これを書いています。弊社10周年は、予想だにしなかった「-eb!フェス2011～10周年感謝祭～」中止という事件で締めくくられました。

2011年3月11日14時に三陸沖で発生した大地震で、様相が何もかも変わってしまいました。亡くなった方には哀悼の意を表します。また、被災地の方々の、一日も早い復興を願っております。

この事態を受け、「絶体絶命都市4」、「龍が如く OF THE END」といった都市荒廃をテーマにしたゲームの発売スケジュールが見直しになるなど、ゲーム業界にも影響が及んでいます。

震災による莫大な経済的損失、首都圏における1,000万kWhの電力不足といった厳しい状況から、復興や生活にかかわりの薄い部分の経済活動が不活性化し、先々まで影響を残していくでしょう。ゲーム業界の行く先が心配されます。

貴重な電気を消費するビデオゲームは、もう不要でしょうか？　私はそうは思いません。

地震発生以降、震災の被害状況を伝える各種メディアに張り付いていた私ですが、地震発生以降も生活面では大きな労苦のある状況でないにもかかわらず、膨大な震災情報に触れてすっかり暗鬱とした気分になってしまいました。心配で夜は一人で眠れません。

「勇気を失うな。くちびるに歌を持て。心に太陽を持て」というドイツの詩人、ツェーザル・フライシュレンの言葉があります。

私は、これに次の言葉を付け足したいと思います。

「指先にジョイスティックを持て」

生活は第一です。被災地の復興を、非被災地が邪魔するようなことがあってはなりません。しかし、生活が正常化するまでには長い長い時間がかかるでしょう。関東の電力事情でいえば、来年の夏にも影響が残る見通しです。

水泳に例えていえば「潜水」のようにこの数日を耐えれば終わる、というものではありません。この先も持続可能な、「クロール」のような生活をしていくことが大事です。

気分が鬱々としてきたら、たまにはゲームなどでリフレッシュしましょう。そして、元気が出たら、ガンガン働きましょう。

日本経済に貢献できる、我々ゲーム脳世代が元気であり続けることが、ひいては世のためともなりましょう。

我々アルカディアも、ゲームバカの一員として、これからもアーケードゲームの盛り上がりに貢献していきたいと思っています。

「元気を出せ！」と言われて元気が出るものならだれも苦労はしませんが、心の持ちようで随分と違うはずです。読者の皆様も、「指先にジョイスティックを持て」で、それぞれの復興に取り組んでみてください。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●これを書いているのは3月18日15:00。地震発生からちょうど1週間たちました。事態は現在進行中で、見通しが立たない部分がたくさんあります。この号の発売が遅れていたらごめんなさい。読者の皆様の生活が少しでも明るくなるよう、弊誌も頑張っていきたいと思います。(杉田)

●使用者が減ると使いたくなる天の邪鬼的心理から謙信1トップを始めましたが、いやー、難しい! 迎撃ダメの修正もあったりで、毘沙門天がもはや飾り。槍が刺さってあっという間に退場です。このままだと伊勢姫から愛想尽かされる日も近い(笑)。そんなジョナの戦国ライフは今日も謙信とともに。(ジョナ)

●東京に居て無事だったからこそ、いつも通りに自分ができることをやる。俺の場合は本誌を作り、働いて税金収めて、募金してゲーセンで遊んで小規模ながら経済を回す。全国のプレイヤーがいつも通り、ゲーセンに行く日常を取り戻せる日が来ることを信じて、闘劇は予定通りに進行中です。(霜田)

●東日本大震災の衝撃、自分の家は本棚が崩壊した程度ですみましたが、テレビで見たその映像は想像をあまりにも絶するものでした。その爪痕は今もまだ深く残っているけれど、一日でも早く日本中が日常が取り戻せるように出来る範囲で手助けできれば、と!(ケンちゃん)

●震災について弊誌からのお知らせは偉い人に任せるとして、個人的にはウチ(人間学園)に仙台出身のVFプレイヤーが居たため、そのご家族の安否が心配で気が気ではなかった。現在は節電などアミューズメントは自粛ムードだけど、いつか笑顔でゲーセンに行きたい……。(itakyo)

●震災から不安な毎日をお過ごしになられている方もいらっしゃるのではないでしょうか。読者投稿コーナー A-Froでは、皆さんからの投稿をお待ちしております。こんな時だからこそ、皆さんと一緒に楽しい誌面作りができれば、そして少しでも笑顔をお届けできればと思います。(げっつ☆)

●震災で僕たちのこれからが大きく変わりそうな気がする。金銭感覚、モラル、人生観。確かなことは、元気とハッピーが一番だってこと。どんな時だって、だれにだって笑う権利はあるのだ。エンタメの世界で「面白さ」をつきつめるという事とはどういうことか、今それを考えている。(松D)

●あまりに唐突な今回の震災。幸い我が家は特に問題はなかったものの、知人がちょうど数日前に仙台に引っ越したものだからかなり心配しました。一応無事が確認できて一安心。今は亡くなられた方のご冥福を祈り、こまごまと募金をして一日でも早い復興を祈ってます。(age)

●"その出来事"の翌週、用事で新宿へ。高層ビル街の狭間から見える曇天の空は、何も変わらないいつもの新宿の空。その瞬間居るだろう、同じ空を眺めている人に向けて自分ができることは何か。そんな事ばかり考えていました。伝える仕事に就く者の役目、貢献できること……さまざまな事が頭を巡ります(ヤエ)

●震災発生後、ある活動で多くの投稿者の方々にご協力いただきましたことに、この場を借りて御礼申し上げます。投稿が生み出したきずなを目の当たりにし、ページ担当としては落涙を禁じえず……。今後もより良い投稿の場を作っていきますので、そこのあなたもぜひお気軽にご投稿を!(ちくわ)

●今回の震災で大きな被害にあわれたアーケードゲーム仲間たちの、逆境に負けず、たくましく生活している日記に励まれる今日このごろです。一日も早い復興を願うとともに、またゲームセンターでワイワイ騒ぎながら一緒にプレイできる日を心待ちにしております。(シンドウ)

●東日本大震災の影響で電気を大幅に使うアミューズメント業界の風当たりは強いですが、その中でもチャリティーイベントなどを開催し、店舗とプレイヤーが一丸となり協力できることを模索して頑張る姿に感動しました。自分も可能な限り協力をしていき、一刻も早く東北地方の復興を願うばかりです。(はなだ)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛
■編集協力(五十音順)　age／飛鳥／伊勢猫／大野篤志(スプロケ)／OYZ／がーくん／京城／げっつ☆先生／ケンちゃん／C・LAN(トリスター)／ジョナ／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康(トリスター)／ちくわ／とき／永川成基／ハナダ／ハメコ。／藤野俊昭／松浦恵介／マンモス丸谷／矢永／よるよる／ロケット
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順)　天野シロ／Ika／今井神／いちみやひろし／曽我部修司／葉生田采丸／藤丸あお／春人／八木ゆかり／憂／ワンカップP
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一／中村 了
■ライブコンテンツグループ　吉澤 美由希／藤田 隼人
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／関川 雄介
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

強くなるための極意は新章へ

SUPER STREET FIGHTER ⅣARCADE EDITION

ついに攻略スタート

AQUAPAZZA

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

鉄拳タッグトーナメント、WCCF IC 09-10、BEAT MAXIMUM、アルカディアノベル ほか

NEXT NUMBER 2011年6月号は

2011年4月30日(土)発売予定　予価980円(税込)

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

7月号/4月18日(月)必着
8月号/5月16日(月)必着
9月号/6月16日(木)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite(arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog(ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア4月号[No.132] ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.132
第12巻 第5号 通巻第132号 平成22年3月30日発行・発売(毎月1回30日発行) 雑誌11447-05
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
e-mail:arcadia-contact@arcadiamagazine.com

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディアムック最新4タイトル絶賛発売中!!

俺より強いやつに「勝つ」ための一冊!!

本書だけの特典!
オリジナル特別称号
プレゼント
「ウメハラ信者」を
100名に!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.84
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
鍛練の書
好評発売中!! 定価 1,580円

人気シリーズ最新作を技表&データ集でムック化!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.83
ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
プレイングガイド
好評発売中!! 定価 1,580円

『WCCF』イヤーブックが特製カード付きで登場!!

本書だけの特典!
付録はファン必携の
「EXカード」!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.82
WCCF IC 09-10
yearbook
好評発売中!! 定価 1,600円

詳細なデータ資料を網羅した『エアバースト』攻略本登場!!

本書だけの特典!
「キャラクターアイテム」
スペシャルコードを
封入!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.81
ボーダーブレイク エアバースト
テクニカルマニュアル
好評発売中!! 定価 1,580円

enterbrain mook

アーケードゲーム攻略本はやっぱりアルカディアムック!

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00～17:00）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://enten.jp/eb-store/

月刊アルカディア
ARCADIA No.132
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-05

4910114470513
00933